邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

星际争霸2 卫星地图攻略 阿汤版

电脑乐园 游戏攻略

09月号上

Personal Computer Game Guide



三界仙战 飞天传奇

林心如 影视巨星 《剑仙》代言人

专题企划

游戏十年之四大名著改编

一直被改编，从未被传承

新作快报

植物大战僵尸年度版

今年的僵尸不简单

使命召唤：黑色行动

联机对战预告片全解析

电攻榜

空战游戏大合集

三国相关

卡牌桌游

三国杀：林

扩充包武将详解

旧戏重游

无萌不欢三国志

三国动漫MOD介绍

万仙大战

2D回归-热血战斗策略为王

仙界三国

三足鼎立-最激烈PVP无处可逃

诛仙灭魔

概念突破-首创双向技能成长

神兵出鞘

人器双修-最强装备随心DIY

零度消费

数值平衡-关注非人民币玩家

仙域实景

一步一景-打造史上最美战场

御剑飞仙

机动PK-纵横三界全图无阻

低配高效

最低配置-呈现2D极致效果

JX.CHANGYOU.COM | 1688元代金卡激活码 t59999941011

零售价10元

双周刊 Vol.145 2010 09

ISSN 1008-2352

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

Sogou搜狗 剑仙 搜狗搜索

星际争霸2 官方攻略本

官方权威
三大种族全资料
经典珍藏
跨页版卫星地图攻略
精彩剪辑
游戏介绍体验光盘

更有随刊附赠
2011年台历
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝
没事可以研究地图啦!



九月隆重登场

现在购买更可获得
ChinaJoy版
电攻集章典藏版
含所有小编盖章
数量有限，预定速从哦!

网购、邮购预定价
38元 免邮费

邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

邮购、网购征询电话：021-64856122-288


人类登陆火星的
最大发现！！
古剑奇谭
剧情简介及BOSS战研究
电脑乐园
游戏攻略
Personal Computer Game Guide

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
010 最新空战游戏大合集

PCGG 新作快报
012 植物大战僵尸年度版
014 使命召唤：黑色行动
016 两个世界2
018 百战天虫：重装上阵
019 利刃猫娘
020 前线任务之进化
021 咒语力量2：命运信仰

PCGG 极速体验
022 远东大都市的犯罪体验——
凯恩与林奇2：伏天 Demo版极速体验
024 温特伯顿先生的不幸旅程
026 我家战斗机可养成
——剃刀2：隐藏的天空
028 《星际争霸2》正版游戏小编评

PCGG 强打攻略特区
032 攻略阿汤版
——星际争霸2 关卡卫星地图攻略

PCGG 专题企划
042 一直被改编，从未被传承
——游戏十年 之四大名著改编

PCGG 卡牌桌游
060 三国杀：林扩充包武将详解
063 集换创新，多人模式
——三国智城池战
064 维斯特洛大陆的纷争
—— “冰与火之歌” 及其相关桌面游戏

PCGG 动漫生活铺
066 炎炎夏日依然爆笑
——扫描夏季冰凉有趣动漫

PCGG 旧戏重游
068 无萌不欢三国志
——三国动漫MOD介绍

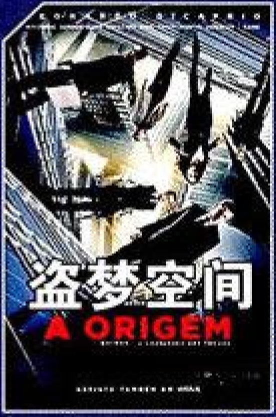
PCGG 第九茶坊
070 我家的庭院有点吵
——小编大战僵尸

PCGG 互动频道
050 电攻宝盒
073 游戏一招先
075 玩家交流

完美时空 PERFECT WORLD 月历

2010 电攻单机业界动态表（9月）

刺客信条2 民间简体中文版发布



3

完美时空 PERFECT WORLD

尽管目前还没有《暗黑破坏神3》的官方发售日期，不过《暗黑破坏神3》的社区经理Bashiok在Battle.net论坛指出，该作可能将在2012年发布。

完美时空 PERFECT WORLD

9

完美时空 PERFECT WORLD

10 教师节

书念完了，试考完了，真想在成功的日子里与您不见不散，把我们的师生情义上演的没完没了。



仙剑五大叔铁笔公布。

12

完美时空 PERFECT WORLD



18

完美时空 PERFECT WORLD



《生化危机4:来生》9月上映。

20

完美时空 PERFECT WORLD

名为《蝙蝠侠：阿卡姆城》的蝙蝠侠新作将于明年秋上市。

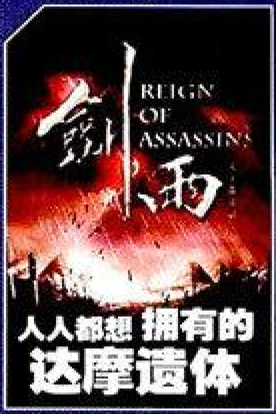


STARCRAFT

《星际争霸2》台服Top200里种族选择的相应数据为人族61（30.5%）、神族77（38.5%）、虫族50（25%）、随机12（6%）。

27

完美时空 PERFECT WORLD



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



星际争霸2
官方攻略本
9月震撼上市

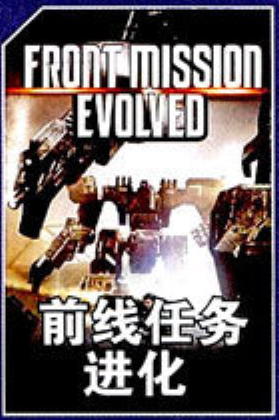
5 电攻出刊日

6 完美时空 PERFECT WORLD





13 完美时空 PERFECT WORLD



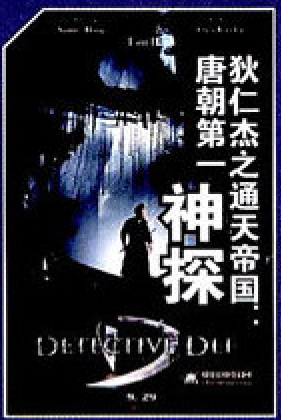
仅仅发售两天后、仅仅在美国地区、仅仅是盒装零售版，《星际争霸2》的销量就达到了惊人的72.1万份。

完美时空 PERFECT WORLD



21 完美时空 PERFECT WORLD

22 完美时空 PERFECT WORLD



24 完美时空 PERFECT WORLD

29 完美时空 PERFECT WORLD

30 完美时空 PERFECT WORLD

Bowling在自己的博客中表示："澄清：《使命召唤》不会有也永远都不会有额外的多人游戏费用。"

完美时空 PERFECT WORLD

索尼特意为解决分屏带来的弊端而申请了两个新的专利。分别给两个玩家传输不同的画面，同一台电视机上进行分屏对战的两个玩家可以各自同时看到自己需要观察到的画面，而且都能完整地看到整个屏幕而无需分割。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：
1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

游戏玩家的怨念 又是一年七夕时

今夕何夕，又见七夕。
又到了一年一度的七夕佳节，
你是如何度过？
游戏中冲关，
还是现实中终结彼此的挂念？
这是一个恋爱的季节，
孤独的人是可耻的。

如果七夕是任务

对于广大沉浸于游戏中的玩家来说，七夕是个比较让人受伤的节日，本来我对这样的节日是不感冒的（我是个无可救药的宅男），但是当看到微博、玩家群里到处是游戏玩家组织情侣去死团，去电影院包掉单号座让情侣没地坐的活动，我不禁也有些触景伤情。本来我想去电影院包单号票的，但是肚子饿了就去肯德基，结果发现人满了，转去麦当劳发现人也挺多，我就点了个套餐选了个四人座，硬生生用眼神逼退了几对狗男女。哼，坐的屁股疼了我就起身回家玩游戏！



不知道有没有厂商触景生情，在游戏中设计相关的任务来应景，总是会想如果用网游任务来设计七夕相会会是何种情景：是否该有前置任务？鹊桥必须在多长时间内搭建完毕？一儿一女以及老黄牛是任务中处于什么地位？应不应该有大量的小怪刷新？王母娘娘是不是作为最终BOSS出场？到底应不应该让牛郎织女相会……

你被开除了！你也被开除了！

自从前段时间智联招聘管理层跟董事局上演了互相开除对方的大戏之后，本期天游也发生了类似事件。

8月10日早上8点前，由董事长王敏祥、新任CEO禤文浩在内的20多人来到天游公司，他们在公司门口向所有员工发放一份如下措辞的文件：王佶担任的数个职务“已经被依法撤销”，王佶“已经被要求开始无限期带薪离岗休假”。据内部人士透露，这些人员一度进入公司开始接管工作，王佶则守住财务室等部门不接受“接管”。不久，50多名“民工装扮”人士来到公司，肢体冲突由此开始。据知情人士透露，前来接管的20多人员最终被赶出公司。

8月11日下午18：00，天游公司召开了全体员工会，包括客服在内的所有员工都出席了会议。会上，CEO王佶对一位销售部员工予以表扬，理由是“英勇保护公司”，当场宣布涨3级工资、升总监。

最近投资方跟管理方的纠纷有很多，智联招聘、国美、天游……还有其他形形色色的公司都遇到了这种问题，高层内讧似乎成了一个现象，你开除我，我罢免你让人摸不清头脑，动荡时期选择好站哪一边是很重要的，不然哪里来的官升三级呢？当然对于大部分小职员来说，站哪边都是死，不过这事还不算完呢……这种问题不是我们外人能说的清的，妄加揣测的话说不定惹案子上身。反正，就权当一乐子来看吧。



传言

苹果1.48亿美元
购中国移动游戏开发商汉森

北京时间8月6日消息，据国外媒体报道，业界盛传苹果目前正在与汉森信息技术有限公司举行谈判，打算以1.48亿美元的价格收购后者，据悉双方即将达成最终协议。汉森是中国一家移动互联网服务提供商，也是一家游戏开发商。据说，汉森最初的业务就是针对移动设备的网络游戏。SinoCast把收购价格误报为1500亿美元。《环球时报》报道的为1.4762亿美元。SinoCast还报道说，其他潜在收购者最近也纷至沓来，报道还补充说，目前双方之间的收购协议还存在一定的“不确定性”。



▲ 苹果来了！

如果这则传言属实，那么这也从另外一个角度表明，苹果对在当地市场为iPhone和iPad等产品创建自己的游戏感兴趣。去年11月份，AppleInsider网站透露，苹果打算聘请一名杰出的游戏开发人员。迄今为止，苹果仅在iPhone App Store上推出了一款游戏德州扑克，该游戏于2008年推出，售价为4.99美元。

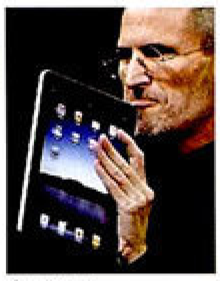
现在业界已经达成一种共识，游戏是iPhone、iPod touch和iPad目前最流行的第三方应用之一。为了充分利用这项业务，苹果将推出一个新的名为游戏中心的应用，用户可以在这个中心看到他们的朋友正在玩什么游戏，并与他们在线对打游戏，或与其他玩家比较游戏得分。苹果重点发展游戏业务的动向还成为今年4月份的业界焦点，当时苹果为App Store聘请了一名游戏编辑，这名编辑现在已经成为苹果团队的一员，负责为用户筛选和组织游戏内容。



▲ 苹果娱乐帝国


▲ IPhone


▲ iPod touch


▲ IPad

今年CJ上中国移动史无前例的大规模进驻馆内，并派出了很强大的阵容——因为是第一次参加CJ不懂“规矩”，所以他们没有在showgirl上下大工夫，除了一群“小蜜蜂”之外，展台上最主要的元素就是手机游戏试玩了，大概几十个试玩展位，每个位子上都有一部诺基亚N95手机，还配了很舒适的沙发和清秀的工作人员——我认为这是最专业的参展商和最正确的参展态度（虽然展台吸引的玩家很少，悲哉）。

Cj结束后苹果就展开了动作，说明一个新兴的游戏平台正在崛起，其强大的背景和实力也让人期待，当然对于一些杞人忧天者来说考虑的可能是另一层面——苹果进驻，那不就是鬼子进村么？那一揽子山寨企业可怎么活啊？那税收啊，财务啊，利益啊……其实，对于我来说，更希望看到能以低廉的价钱买到正版的商品，并能享受地道的服务——省的我们天天在淘宝上买水货，买港行，买山寨，服务没多少，钱其实也不少花，还落得个盗版的恶名声。



▲ Cj展台，“中国移动”就跟“莲花宝典”一样，具有无上的威慑力



◀ 巧盼若兮，妙相如哉

暴雪赢魔兽世界私服诉讼 获赔8800万美元

据国外媒体报道，暴雪近日赢得了一场私设《魔兽世界》网游服务器的诉讼案，并获赔约8800万美元。暴雪于去年10月份对艾利森里维斯（Alyson Reeves）和她成立的公司Scapegaming提起诉讼，指控其设私服并为自己谋利的行为违反了《魔兽世界》的终端用户许可协议。近日，美国加州中央地区法院判定暴雪胜诉，并要求Scapegaming公司返还30.5万美元的非法所得，支付6.36万美元的诉讼费用，并支付8548万美元的法定赔偿，总计约8800万美元。



▲ 这私服够倒霉的，挣的是卖白菜的钱，赔的是卖白粉的价



▲ 私服特色

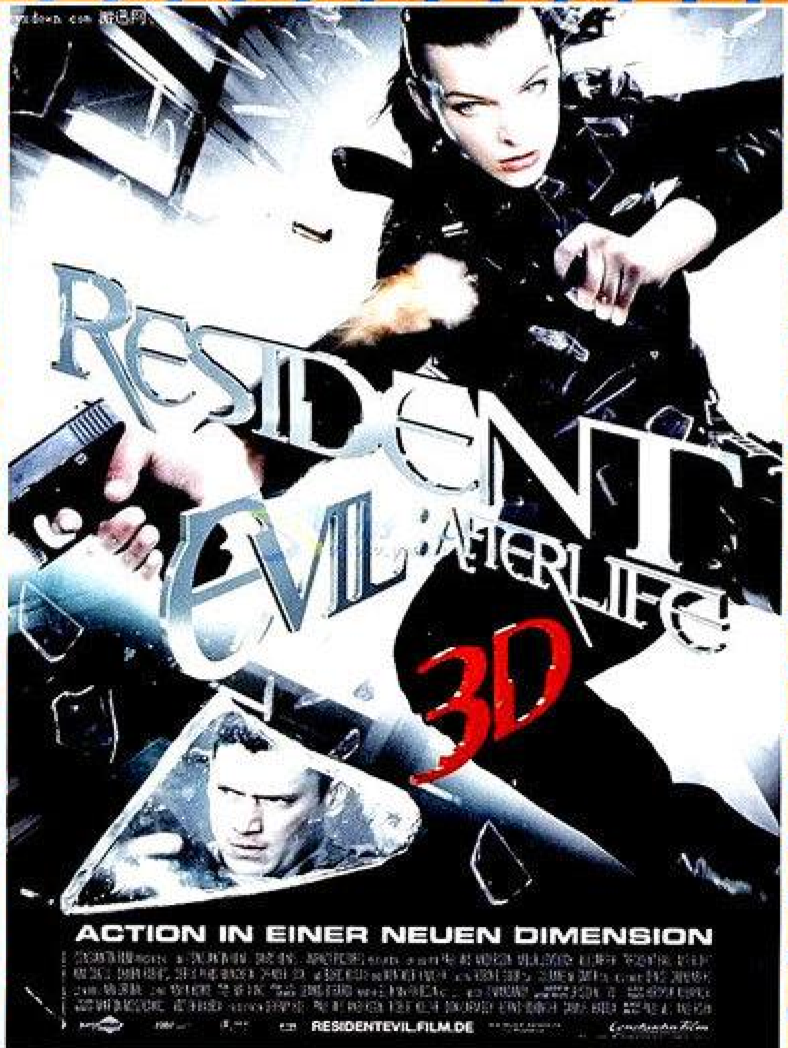
私服模仿了暴雪的服务器环境，但没有使用暴雪的服务器。通过安装《魔兽世界》时的软件文件即可设立私服，并允许其他玩家连接该服务器进而进入《魔兽世界》，靠卖道具、装备和等级获利。《魔兽世界》并非唯一一款受私服困扰的游戏，其它MMORPG（即“大型多人在线角色扮演游戏”）游戏，一些战略游戏和第一人称射击游戏也面临着私服问题。

私服、外挂，这个曾经是困扰国内游戏界的两大元凶，在这两大杀手面前，多少优秀的游戏倒闭，多少热情的玩家失散。但是我们的厂商反抗未遂后选择了同流合污，他们走了一条更绝的路：你当山大王是吧？我也当！你私服免费是把？我也免！你私服卖道具是吧？我也卖！你私服开外挂是吧？我也开！最终，当厂商具备了“私服”的一切特质之后，那些气焰嚣张的“正宗私服”被逼入绝路，惨无人寰地灭绝了，这是国内网游史上的一个奇迹，鲜有的邪不压正的案例。用个不形象的比喻，一样做的是土匪的勾当，但人家的衣服上挂了一个“官”字，这也验证了什么叫做“流氓会武术，谁也挡不住”的真理，你说他都比你还流氓了，你还有什么活路么？

有几年游戏年龄的玩家不妨回忆一下，数年前的私服，跟现在的官服，有什么区别么？

火炬之光2出席科隆游戏展 有试玩演示

《火炬之光2》已于8月初正式公布，并标注为2011年春季发售，游戏的制作商Runic Games的公关经理Russell宣布了一个令人兴奋的消息，这款低成本人气续作《火炬之光2》将会在8月的科隆游戏展（Gamescom）上展出，玩家可以看到一段游戏实际试玩，而同样9月的PAX Prime 2010展会也能看到游戏的身影。



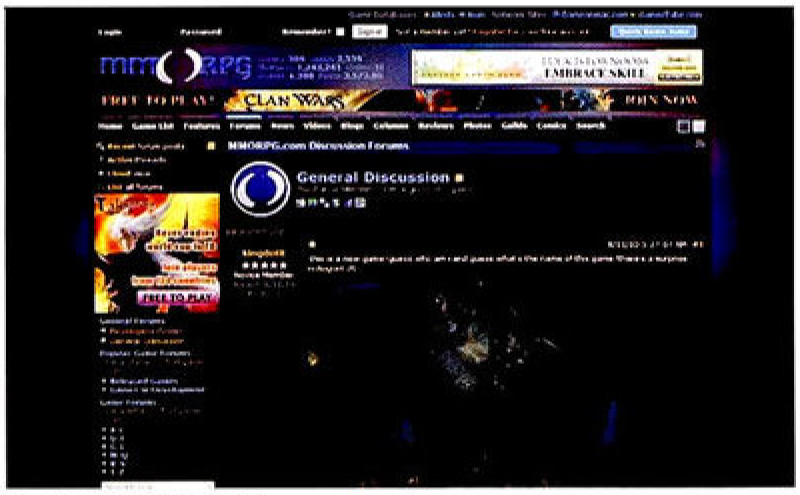
《生化危机：来生》宣传片公布 9月10日上映

《生化危机：来生》公布了最新的宣传片，本部3D电影将于9月10日上映。《生化危机：来生》沿用了詹姆斯.卡梅隆在《阿凡达》中用到的技惊全球的Fusion 3D摄影技术，并在此基础上再创新：全球首部电影采用名为“Phantom”的超级摄影机，原属美国太空总署研制的最新科技，每秒能摄取多达一千格影像，相比起传统的二十四格菲林摄影机，画面的流畅及细致度高上百倍！它也是全球首部采用3D剪接技术的电影，相比起一般只用计算机作后期加工的作品，画面更立体。

《生化危机》系列作为游戏史上改编电影最成功的一则案例，近年一直有江河日下的嫌疑，二代的成功之后，三代的质疑让人们对四代近乎绝望，但是最近更新出来的这则消息让人非常振奋。毕竟敢跟《阿凡达》这种作品叫板的除了国内动画界之外，国外还真的是没有。刨除国内动画界吹牛的成分之后，能跟阿凡达一较长短的似乎只有《生化危机：来生》了。但是我觉得这部电影跟阿凡达比拼不大可能，好电影也要看好领导，国外不靠谱的导演也不少，像詹爷这样的大才，那也是百年才能一遇的。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

网络流传暗黑三游戏截图 暴雪不予回应


▲ 神秘玩家帖子截图

近日，疑似《暗黑破坏神3》的最新游戏截图在国内各大论坛迅速流传开来。据悉，这些游戏截图最早来源于国外游戏网站，被网友转载至国内网站后得以传播开来。在国外某游戏论坛，id为“kingdotit”的神秘玩家发布了一个帖子，曝光了一些最新的游戏截图。他宣称，直到8月20号，他才会公布这一款神秘的游戏到底是什么。但从目前的截图来看，应该就是《暗黑破坏神3》。

据某业界人士透露，暴雪官方公布的“暗黑破坏神3”上市时间大概在2012年10月份。目前市场上正在流传的《暗黑破坏神3》游戏是一家俄罗斯公司制作的冒牌产品。尽管是冒牌产品，但仍然有许多玩家对此趋之若鹜，可见《暗黑破坏神3》对玩家无与伦比的吸引力。所以，这一次疑似《暗黑破坏神3》的最新游戏截图在网上传播，能够在短时间内积聚起让人望而生畏的人气。



▲ 火炬之光2



▲ 旗舰工作室的首作并未成功

暴雪公司今年以来为它的傲慢和骄傲接连付出了一些代价，最严重的问题来自于公司内部，而不是竞争对手。没有哪一家公司可以轻而易举的让暴雪公司感到头疼，但公司内部的工作人员可以做到。实际上，《暗黑破坏神》团队中的中坚力量早已经离开暴雪公司，另起炉灶组建了旗舰工作室，并加入Runic Games公司作为主要力量开发了《火炬之光》。正在开发中的《火炬之光ol》将由中国的完美时空公司全球独家运营。而完美时空为了进军欧美市场，掌握更多的游戏研发力量，已经向Runic Games公司注入一定资金。甚至某业内人士透露，其实完美时空已经完成了对Runic Games的收购，但目前还未得到完美时空的证实。

自从《暗黑破坏神》团队离开暴雪，其实暴雪公司已经无法顺利完成《暗黑破坏神3》的研发工作，这也是《暗黑破坏神3》迟迟没有上市的原因之一。目前有能力完成《暗黑破坏神3》研发工作的人不在暴雪公司，而是在Runic Games公司。《暗黑破坏神2》的核心研发人员在经过创建旗舰工作室的短暂创业之后，目前已经加入了Runic Games公司。他们对《暗黑破坏神》拥有很深的感情，新开发的游戏带有非常明显的暗黑破坏神的印记。只要有足够的资金，Runic Games公司不介意撇开暴雪公司而独立研发《暗黑破坏神3》，而且还包括网络版。至于《暗黑破坏神3ol》则有可能像《火炬之光》一样交给完美时空公司运营。这次的《暗黑破坏神3》游戏最新截图，很可能来自Runic Games公司，而不是暴雪公司。所以对于这件事情，暴雪公司只能保持沉默。



暴雪之所以吃了这么大的瘪而不敢还口，我想大家心里都明白是怎么回事。当年以北暴雪为首的一帮人不堪屈辱，跑出去开了旗舰工作室，暴雪一种离了我你屁也不是的心态，暴雪高层还在公开场合揶揄人家，一幅“你们出名还不是傍着我暴雪？”的嘴脸。老贼曾说，二十一世纪最重要的是什么？是人才！旗舰这帮人在短短的一年时间里鼓捣出了《火炬之光》，暴雪一看，这XX的做的比我的暗黑三还要好——关键是你还不敢说人家抄袭，毕竟人家游戏出来的比你早。人家孩子上大学了你孩子还在拖着鼻涕念幼稚园呢，你说谁抄谁？要真的论起来的话，人家才是正宗！

暴雪看人不顺眼就卸磨杀驴，反而让人绝地反击了一把，着实在业界出了把丑。如今火炬之光在国际上大放异彩，捷报频频，关键人家还有暴雪没有的优点：不跳票，不忽悠，品质也不比你差。而暗黑三却迟迟不敢放出，暴雪一张大脸被左右开弓扇的头晕雾罩，跳票都跳到2012年了——你干脆说放弃得了！这件事告诉我们，再牛逼的公司，也得尊重人才，店大欺客，到头来倒霉的是自己。

赝品马里奥黑暗风油画 1500美元起拍

最近，一幅马里奥与碧琪公主的油画在Ebay拍卖，起价为1500美元，一口价为6000美元，但这幅画并非原作，而是一幅赝品。也许玩家会对此画熟悉，它最初出现在2005年的“我是八位机”艺术画展上。卖家在Ebay上的声明如下，我正在出售一幅自己精心绘制的手工画，希望有视频游戏收集者得到它。这则油画描绘了马里奥和碧琪坐在一个任务盒子上，画风有点黑暗。

而根据“我是八位机”画展的创始人Jon Gibson表示，这肯定是一幅赝品，原作正在我的壁炉上方挂着呢。



外媒高分评《星际争霸2》游戏性十足

IGN RATINGS FOR STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY (PC)

Rating	Description
out of 10	Click here for ratings guide
10	Presentation 整体呈现 Incredibly high production values throughout, from the cut-scenes to the interface and menus across campaign and multiplayer modes.
9.0	Graphics 画面 Looks great on ultra if you've got the power to handle it, and will run on a wide variety of systems.
9.0	Sound 音效 The slashes and booms of combat make battle more exciting, and an appropriately epic score backs up the action. Also the Hyperion jukebox is worth listening to.
9.0	Gameplay 游戏性 A great variety of mission types in the campaign, and a meticulously designed and balanced set of units and abilities for multiplayer.
9.5	Lasting Appeal 耐玩度 Play against AI foes, replay the campaign, and spent endless hours online in ranking matches. Then if you're bored, check out all the custom content.
9.0 OVERALL (out of 10)	Outstanding IGN EDITORS' CHOICE

▲ 星际2评分

国外著名游戏网站IGN对新上市的游戏，以“整体呈现”、“画面”、“音效”、“游戏性”以及“耐玩度”为考量，做了一番评分，其中《星际争霸II：自由之翼》（以下简称《星际争霸2》）整体表现获得了9.0的高分，部分项目甚至获得了罕见的10分满分。

自《星际争霸2》开始宣传以来，除了基本的CG广告与粉丝团操作之外，最令人感到噱头十足的莫过于大韩航空的宣传专机，简单的说“这是暴雪的一小步，却是游戏界的一大步”。除了游戏宣传期的广告之外，游戏本身的包装部分也是相当有巧思，特别是在典藏版的部分。



▲ 暴雪大手笔的宣传星际争霸



▲《星际争霸2》典藏包

2010年8月4日，暴雪娱乐公司宣布，《星际争霸II：自由之翼》创下了首日全球销量超百万张的惊人纪录。优异表现使该游戏在2010年最畅销电脑游戏榜上拔得头筹，之后其继续强劲势头，发售48小时之内狂卖150万张，刷新了战略类游戏史上最快销售的纪录。

7月27日，《星际争霸II：自由之翼》在北美、欧洲、韩国、澳大利亚、新西兰、俄罗斯、巴西、智利、阿根廷、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、泰国、菲律宾和中国台湾、香港、澳门地区同步发售。全球超过八千家门店在午夜时分同时开始发售。暴雪娱乐的开发人员也前往全球多家门店与玩家共同庆贺并进行现场签售。

曾经大家在编辑部讨论过星际2的未来，阿汤代表官方忧心忡忡地说“星际2开发时间过长，在国内玩家中形成了断代，很多人根本不清楚星际这款游戏，前景并不看好”。因为他是领导，发言具有不容置辩性，所以当时我哼哼哈嘿地略表赞同。但是对于星际2的未来我却并不悲观——一款优秀的游戏是能跨越各种年龄段和各种类型玩家的，就像我们一本杂志，如果拥有足够的内容和正确的定位，阅读年龄也不会是仅仅限于12岁到18岁的，即使他们上了大学，那么他们的生活也不仅仅是泡妞和学习，阅读杂志也可以成为一种习惯和爱好。

星际2拥有优秀的品质，让不认识它的玩家和不喜欢这种游戏类型的玩家逐渐为其吸引。公测期间暴雪开放全下载、全剧情、全体验，也说明了他们的目的不是卖客户端，推广星际战网和全球性竞技才是他们的最终目的。



▲ 神族巨像突袭人类基地



▲ 繁体中文版（港澳台）

美国审核机构表示 Ff14存在暴力与性暗示

警告！美国娱乐软件分级审核委员会（ESRB），刚刚发布了对Square Enix旗下MMORPG大作《最终幻想14》的最终判决，提醒玩家和家长们警惕这款游戏中存在的暴力、酗酒以及性暗示内容。

ESRB在对《最终幻想14》的评级描述中这样写道：

“这是一款大规模多人在线角色扮演游戏，玩家们在游戏中可以选择多种类型角色完成任务并与邪恶势力对抗。玩家可以探索游戏中的环境（如城镇、森林、洞穴），也可以与人形或虚构生物作战。玩家可以使用剑、枪、斧、火枪和魔法（如火球、能量波），在即时的战斗环境中杀死敌人。在游戏的过场片段中，可以看到一名男子被从身后刺穿以及怪兽口吐紫色或黄色血液的画面。在表现部分女性角色时，游戏使用了低角度镜头且伴随有持续的臀部特写出现（如裙底视角）。游戏的对白中包含有大量带有暗示色彩的语句，比如‘那家伙可能正在屋子里边想她边打手枪’等。游戏中有许多角色被表现为饮酒或酗酒的状态，此外还有一些时候会提及葡萄酒、朗姆酒和其他烈酒。‘shit’一词在对话中会不时出现。”



▲ 玩家自制壁纸


▲ CJ上这小萝莉COS的正是FF14的角色

每一次ESRB发布大作的分级信息几乎都会引来外界的关注，因为他们不遗余力揭露的不和谐内容，如今也正是许多玩家梦寐以求的东西。换句话说，少了上面这些面向成人用户的体验，这款游戏的用户群可能也会大打折扣。最后顺便一提，ESRB给《最终幻想14》的评级为“T级”，即13岁以上。

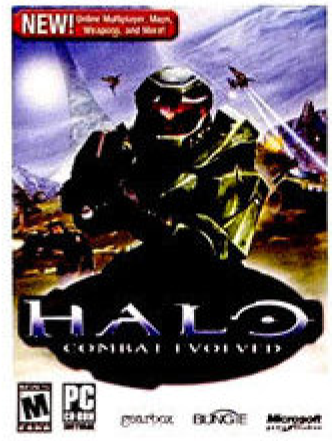
“人物跑起来会露内裤”这是分级依据之一，显然ESRB认为这样会让人产生不正当审美取向，其实FF14评级我并不关心，你就算评个18岁以上我也表示情绪很稳定。让我关注的是“分级审核委员会（ESRB）”，国内影视分级制度叫了好多年了，一直没能实现，更别提游戏了。其实分级没有那么简单，不是说看看你的身高、脸蛋来判定你该看什么不该看什么，要想实现分级必然先要实名。而实名被证明在目前阶段是行不通的，网游实名制不知道实施多少次了，结果每次都能碰一鼻子灰，问题很多，说白了就是一个身份证的问题……再接下来，就不是我能讨论的内容了。

2010科隆电玩展前瞻

还记得2010年的E3吗？那是个非常重大的活动，但它不代表电视游戏行业将会慢下来。事实上，E3接下来的几个月事情比E3还要多。前些日子有个有个漫画展，东京游戏展也即将到来，PAX似乎也就在河镇子了。但是在这些活动间隔中，最大的游戏展是在德国科隆举行的，叫做GAMESCOM。这是这个展览的第二次展出，确切地点在科隆市区边缘的大展厅。今年的展出时间为8月18日到22日。

今年的科隆游戏展上有很多重头戏，各大厂商非常给面子，老早就开始卖力地表演宣传。

微软 去年微软在新闻发布会上公开了《神鬼寓言3》，那个很显然是重头戏。Peter Molyneux长时间讨论了新的游戏将是什么样子，以及开发中的一些点子。那我们今年还能期待到同样的重量吗？嗯，从现在的游戏发表安排来看，微软想把它和《光环：致远星》分开得远一点，我们已经距离《光环：致远星》的发售日不远啦。与此同时，微软正在举行新闻发布会，你可以从GAMESCOM的官网上看出这一点。



▲《光环：致远星》即将送厂压盘

索尼 索尼最近可热闹了，前段时间再一次举行了发布会，就像去年ps3 slim版揭开面纱之前一样。虽然去年大伙儿已经料到了，但是今年似乎会有更加重大的新闻？也许我们会看到一个新版psp？或许是一些有关《反抗》的新闻？又或许是有关《神秘海域3》的信息？我们很快就会知道。

任天堂 我们都知道任天堂今年在E3上的表现。我们不仅收到了有关《塞尔达传说》，《星之卡比：毛线传说》以及《大金刚回归》的消息，新的3DS机器也几乎占领了展会。

暴雪 暴雪嘉年华还有几个月的时间，但这不代表暴雪这次会留那么一手。《星际2》已经出来了，然后《魔兽世界：大灾变》的beta版也已经推出了，那还有什么没公布？除了一个没命名的多人联机游戏，似乎只剩下《暗黑3》了——当然，这几乎是不可能的。

EA 这阵子EA的游戏蛮疯狂的。他旗下的游戏有《孤岛危机2》，《死亡空间2》，《星球大战：旧共和国》，《龙腾世纪2》和《荣誉勋章》，《极品飞车》，新的模拟人生和其它……不过，业界最近比较关注的是EA天煞孤星的命运，因为它跟谁合作，谁就要玩儿完……



还有很多 如果你有条件去科隆的展览点，你就可以挨个亲眼见证有多少个大公司将参展。KONAMI、SQUQRE ENIX、VALVE、THQ、UBI，和WB，还有很多其他的。与之比起来，我们的chinajoy要想做到国际展会标准，似乎还有很长的路要走。

编辑：Samtown　美术：Cofe



最新空战游戏大合集

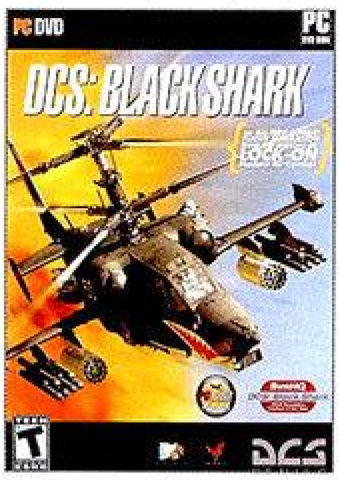
前阵子，大叔收到一位来自南昌的读者周斌同学的来信，说自己是解放军某空军学院的学员，看到前几期中大叔为兵哥哥上了军事系列游戏的专题后，心里痒痒的，希望下期中大叔能为你制作一个最新空战游戏的专题合集，满足你学业和游戏上的共同爱好。好吧，本大叔的性格显然被你摸透咯，本期就跟随我的视角一起来看一下最新的、各种类型的空战模拟游戏吧！

数字战斗模拟：黑鲨

DCS:Black Shark

游戏类型	模拟空战
发布平台	PC
官方网站	www.digitalcombatsimulator.com
上市时间	2009年11月5日

由开发《锁定：现代空战》系列出名的俄罗斯Eagle dynamic制作，游戏引擎改良，地形和各种模型更加细致。游戏中可以操作的黑鲨Ka-50武装直升机将达到直升机模拟游戏前所未有的真实，座舱里每个按钮每个开关都可以用鼠标控制。锁定系列的游戏将成为一个飞行模拟系列的处女作推出，其后续作阿帕奇武装直升机和A-10A攻击机已经在开发中。



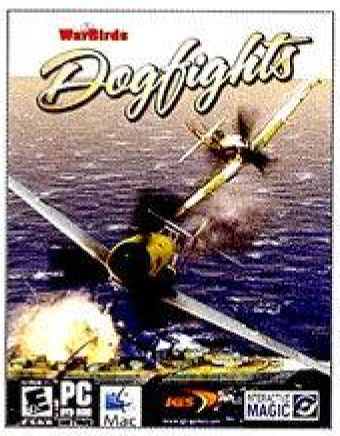




空战英雄

Warbirds Dogfights

游戏类型	模拟空战（二战）
发布平台	PC
官方网站	www.warbirds.com
上市时间	2010年3月2日



《空战英雄》具有超过100架拟真的二战飞机，结合真实二战战斗地形区域，包括欧洲、英国、太平洋等地区。 玩家在游戏中可以选择为轴心国或同盟国的胜利而展开全面空战，《空战英雄》具有动态任务产生器，将会创造出众多、不会重复的SOLO任务，使玩家体验丰富的乐趣。另外，独立单人游戏也可用于进行世界著名的大型多人连线战斗游戏。





伊尔2：掠食之翼

Wings of Prey

游戏类型	模拟空战（二战）
发布平台	PC
官方网站	www.airwargame.com
上市时间	2010年5月27日

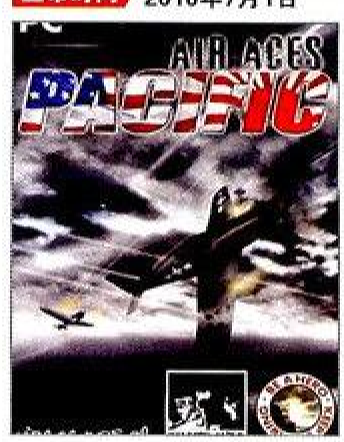


《掠夺之翼》再现了第二次世界大战时期的大规模空战与陆战。玩家们可以投身于那些著名的战役中去，驾驶战斗机，军事飞机以及轰炸机完成一系列紧张刺激的任务。游戏有六个战区可供选择-英国，斯大林格勒，阿登高地，柏林，西西里岛以及科尔松，全都是第二次世界大战时欧洲地区的主要空战场。游戏含有上百架飞机可以投入战斗。独特的环境引擎同时也将会给玩家们带来更细致，更真实的地面视觉效果，即使你翱翔在天空，你依然能清楚地看到那激动人心的地面支援。

空中王牌：太平洋

Air Aces: Pacific

游戏类型	模拟空战（二战）
发布平台	PC
官方网站	wastelands-interactive.com
上市时间	2010年7月1日



起飞！投入到太平洋上的空战中吧！该作是全新的模拟空战游戏，游戏介于“伊尔”和“模型格斗机”之间，属于既能全面模拟飞行又不会彻底难倒玩家的那种。玩家能

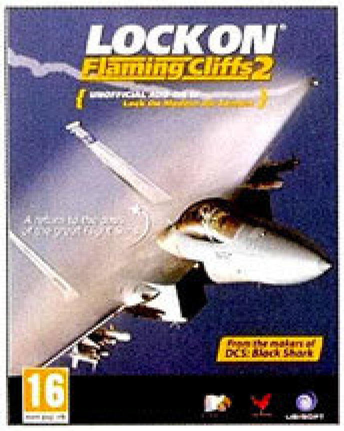
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

享受富有创意的画面和优秀的动态场景，在阳光明媚的人间天堂上飞翔，在电闪雷鸣的夜空中战斗！在太平洋之战中创造属于自己的传奇！



锁定：现代空战2
Lock On Flaming Cliffs 2

游戏类型	模拟空战
发布平台	PC
官方网站	lockon.co.uk
上市时间	2010年7月15日



《锁定：现代空战2》是进化后的新一代游戏。在游戏里，玩家可以再度操控前作中的所有飞机。本作的游戏虚拟环境本是为《数字空战模拟》系列而开发的，最早始于《黑鲨》。本作基于PC平台，空战模拟中玩家可操控的飞机包括如下现代战斗机：Su-27、Su-33、Su-25、Su-25T、MiG-29、MiG-29S、F-15C、A-10A。游戏中描绘的地域包括西高加索山脉从库班河到格鲁吉亚一带。



失落的维京战机
The Lost Vikings

游戏类型	竖版空战射击
发布平台	PC
官方网站	www.starcraft2.com
上市时间	2010年7月27日

这可算得上是首屈一指的游戏中的游戏啦，游戏当然源自于最近发布的经典大作《星际争霸2》。是暴雪专门用来纪念他们第

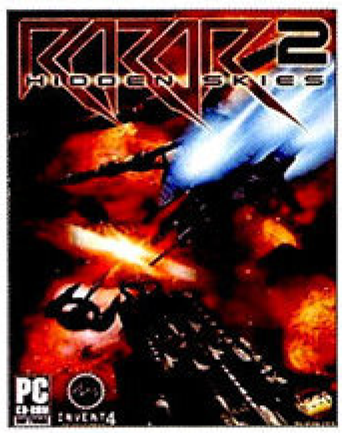


一款游戏《失落的维京人》的，很不错的游戏彩蛋哦！在星际2雷诺旗舰的酒吧游戏机里就可以玩到。在之后杂志中的星际2专区里，大叔还会详细为大家介绍这款游戏哦！

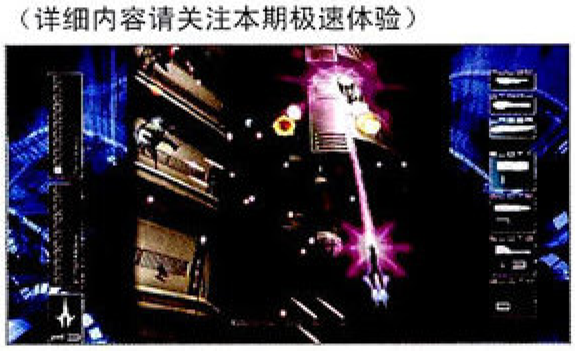
剃刀2：隐藏的天空
Razor2: Hidden Skies

游戏类型	3D空战射击
发布平台	PC
官方网站	store.steampowered.com
上市时间	2010年7月20日

推荐



这是一款视觉效果出众的3D纵版街机风格飞行射击游戏，在游戏中你要驾驶战机迎击数以千计的敌机和关底的boss。充满屏幕的子弹和华丽的武器射击效果会满足你挑战极限的操作，盘旋飞行进入屏幕的战机将游戏带入更加真实的空间。游戏包括8个关卡和50多种不同的敌人，难度颇高的关底BOSS会让你感到挠头，不过武器和设备的自由升级会让你更为强大。游戏的整体难度很高，即使选择最简单的模式也不会让人感到轻松。（详细内容请关注本期极速体验）



欧洲空战英雄
Heroes Over Europe

游戏类型	空战模拟（二战）
发布平台	PC/XBOX360/PS3
官方网站	heroesovereurope.uk.ubi.com
上市时间	2010年9月1日

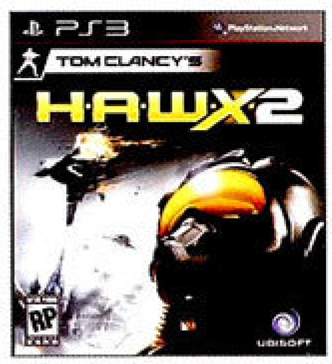
在游戏中玩家将体验二战期间欧洲地区的空战场景，游戏将讲述三名盟军空中飞行员在第二次世界大战中的经历，玩家将驾驶带有盟军标志性的飞机去执行一次次真实的打击任务，从纳粹德国入侵法国到1945年空袭柏林。游戏将带给玩家一个真实的令人激动的空战历史，游戏中将出现欧洲各地的标志性建筑，如：伦敦、柏林等。超详细的视觉效果会深刻的让玩过游戏的玩家获得真是的体验。本作采用全新引擎开发，提供独特的飞行战斗体验与新的游戏模式。





鹰击长空2
Tom Clancys HAWX 2

游戏类型	空战模拟
发布平台	PC\XB360\PS3\WII
官方网站	www.hawxgame.com
上市时间	2010年9月7日



在《鹰击长空2》中，玩家将扮演精英飞行员，驾驶世界上最先进的飞机，担任一系列的战斗任务。这一次，你不仅将投入到紧张刺激的空战和投弹中，还将负责飞机的起飞和降落工作。开发人员为我展示了飞机起飞的过程。看上去，起飞的过程和加速一样容易：达到一定的速度，拉起左侧的把手，使飞机起飞。估计整个操纵的难度也会随着游戏的难度而增加，当你选择“真实情景”模式时，应该就很有挑战性了。





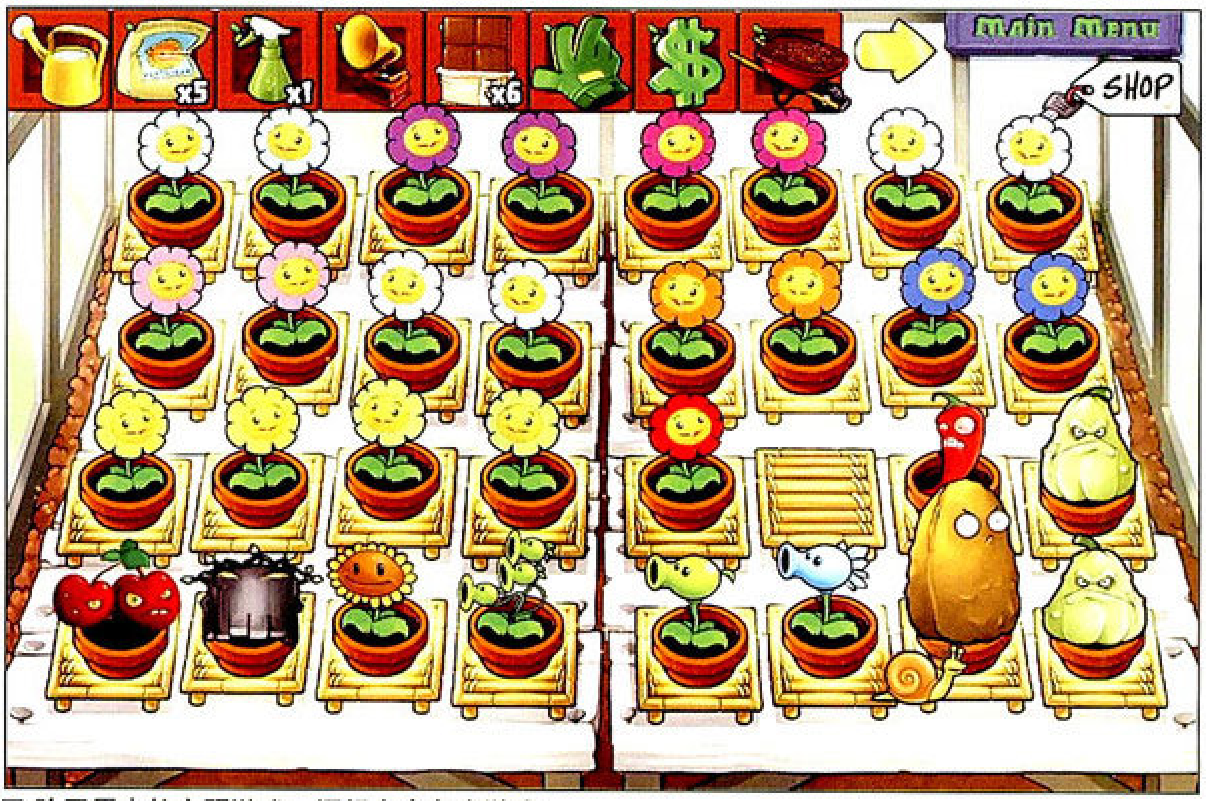
今年的僵尸不简单

《植物大战僵尸》去年最为热门的休闲的游戏，不大的制作团队、不大的游戏容量、不大的游戏内容，却告诉我们休闲娱乐的真谛。而现在添加各类要素的年度版，已经全新登场了。游戏在原有基础上添加了各类玩家喜爱的要素，便于玩家互动和交流，同时MJ和MJ僵尸都十分遗憾的离开了我们，现在新的僵尸舞王形象，给你带来更多乐趣！

休闲娱乐	Plants vs. Zombies Game of the Year 植物大战僵尸 年度版		期待度 A
	卡通塔防	游戏公司 Popcap	发售日期 2010年8月

快种上植物再次迎接僵尸们的骚扰吧！

独特的五种游戏模式：冒险，小游戏，益智，生存，花园模式。多达50个的冒险模式关卡设定，从白天到夜晚，从天台到游泳池，场景变化多样。 游戏共有26种不同的僵尸敌人，包括开着车子的僵尸驾驶员，游戏更具挑战性。49种功能强大，互不相同的植物，并可收集硬币购买宠物蜗牛等多种可选道具。 打开年历，可以看到各种不同的植物与工具，还有有趣的新闻。 无限次重玩，不会经历两次同样的事件，随时给最新鲜的游戏体验。



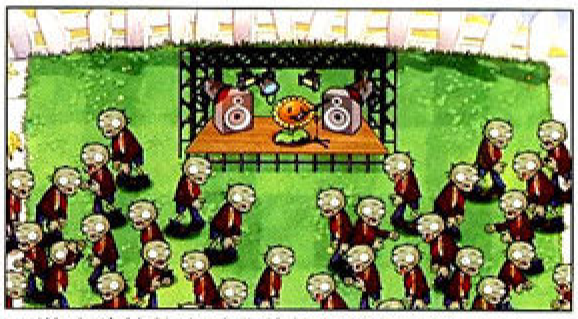
■ 除了原本的主题游戏，还拥有众多小游戏



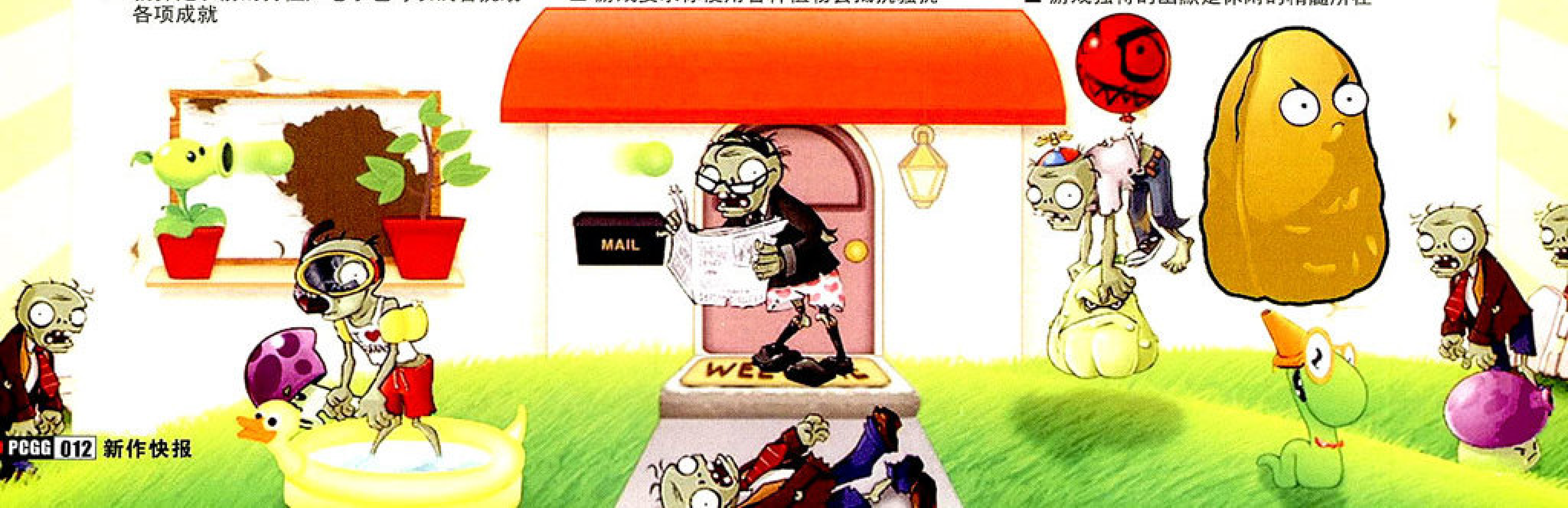
■ 就算是以前的打僵尸老手也可以试着挑战各项成就



■ 游戏要求你使用各种植物去抵抗骚扰



■ 游戏独特的幽默是休闲的精髓所在



因为有山所以就要去爬

成就

全新成就系统

庭院无忧
完成冒险模式。

头脑风暴
在僵尸公敌无限模式中，突破第十关。

土豆泥
成功用土豆地雷炸飞一个僵尸。
某位僵尸沉痛的告诉我们千万不要吃发芽的土豆。

植物猎人
收集所有49个植物（包括商店中出售的植物）。

五颗星
用一个坚果撞倒5个僵尸。
嗯，我没和你说过我是保龄球高手吗?

僵尸学家
发现雪人僵尸。
某猫在本次CGDC的会议上终于了解到了雪人僵尸的由来，不过我不告诉你……

阳光满屋
在单一关卡内，收集8000太阳能量。
要求APM无敌的高

全日无休
只使用蘑菇和咖啡豆，完成一个白天关卡。

狂热玩家
完成所有20个迷你游戏。

天天向上
将智慧树培育至100英尺。
我不认识英文，曾经却把树种的很高被人嘲笑，现在我终于可以说我是在预先完成成就，高瞻远瞩。

葵花宝典
获得黄金向日葵奖杯。
我不得不说完成这项成就的时候，我有点不适应……

瓷器太厚
在花瓶终结者无限模式中，突破第十五关。

火爆兄弟
成功用一个樱桃炸弹同时炸死十个正常体型的僵尸。
这个故事告诉我们千万不要和一群你不认识的人抢樱桃吃。

豌豆先生的假期
不使用任何一个类型的豌豆射手，完成一个白天泳池关卡。
一直认为在游泳池种豌豆是很不科学的事情……

空中管制
不使用任何一种投手植物，完成一个普通屋顶关卡。
我很早就说过我放置在你家屋顶上的不是我偷懒扔的垃圾，是用来抵御僵尸的！

铁公鸡
在单一关卡内，连续捡取30枚金币，过程中不能因有金币消失而中断。

爆米花派对
在单一关卡内，使用玉米炮弹消灭两只巨人僵尸。

无菇之夜
不使用任何蘑菇，完成一个夜晚关卡。
晚上还要工作的豌豆射手表示自己很无辜。

无懈可击
成功抵抗20波凶猛来袭的僵尸。

大胡子模式
开启大胡子模式。

现在就来看看小编们创造的属于自己的僵尸形象吧！



这张是我变成僵尸爷爷时候的照片



帅是没办法的事情，就算变成僵尸还是帅



就算是变成了僵尸愤青形象不改



不管什么形象都努力的非主流



小红帽长大后也就是这个样子了

在全新的《植物大战僵尸 年度版》中新增加了一个名为僵尸大头贴的功能，在这里你可以通过游戏中提供的各种不叫打造一个完全只属于你的个性僵尸形象。而这个形象会生成在你的桌面上，可以让你用作论坛以及微博的头像。而另一方面，你创造的这个僵尸可是会在游戏中出现的哦。没错当每次僵尸们大规模入侵时，领头的举起僵尸将会被你设计的形象代替，看着你自己形象的僵尸率领着浩浩荡荡的僵尸队伍队伍，然后被同样浩浩荡荡的植物打倒，是不是觉得……觉得不太好受……



某猫的样子依然很和平，就是有点阿三的样子



兔子僵尸表示自己离X-man只有一线之差

New 新作快报

使命召唤：黑色行动
联机对战预告片全解析

CALL OF DUTY BLACK OPS

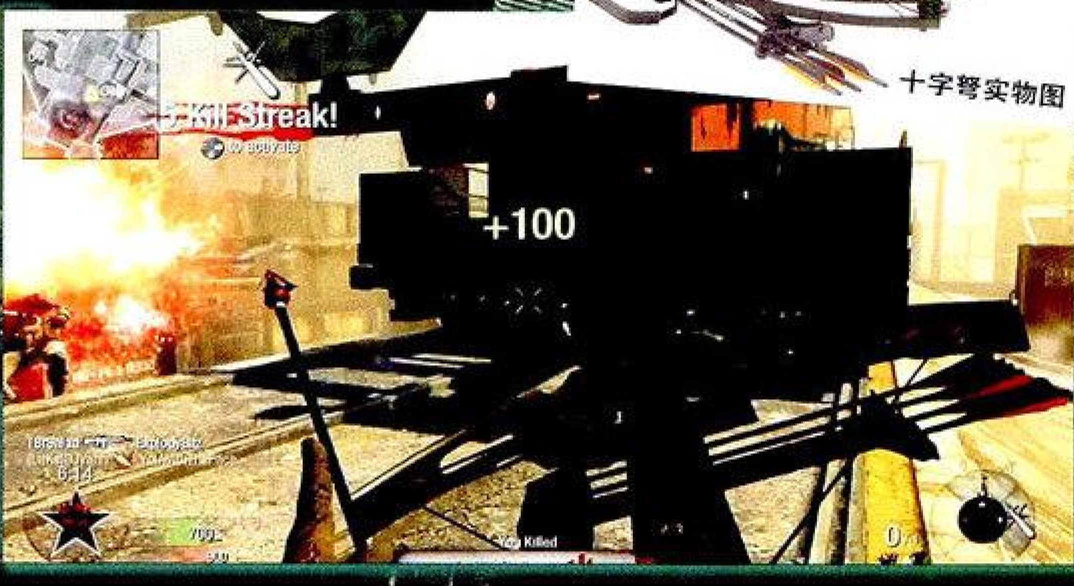
第一人称射击	使命召唤：黑色行动 Call of Duty: Black Ops	期待度
真实战争	游戏公司 Activision / 发售日期 2010年11月9日	A

《使命召唤：黑色行动（Call of Duty: Black Ops）》（以下简称COD7）是动视FPS游戏使命召唤系列的第七部续作，由Treyarch负责开发。游戏背景故事剧情设定在了20世纪的冷战中期……这点事情大家就很早都在杂志上看过了吧，再写出来就有骗稿费的嫌疑了。所以趁着动视与Treyarch发布了COD7的首部联机对战预告片，这次兔子我当然为读者们要拿出点给力的东西献给大家！

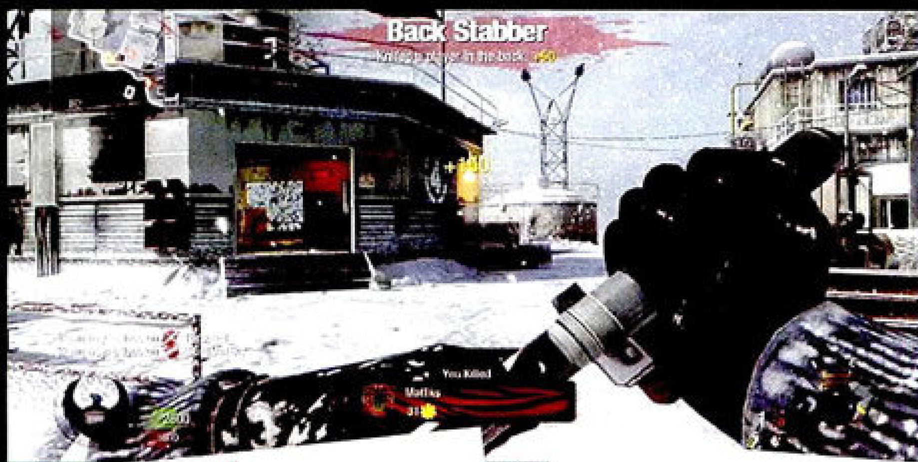

十字弩实物图

新武器





▲▶ 十字弩，在视频中使用爆炸弹头弩箭，击中目标3秒后立即爆炸，一次携带2发弹药，这点和以前的RPG等火箭发射武器类似。爆炸弹头弩箭应该是在向著名的动作电影《蓝波》系列致敬。根据之前公布的信息来看，除了爆炸弹头外十字弩还有其他可选配的弹头。



◀ 弹射匕首（Ballistic knife），使用压缩气体与弹簧弹射刀刃，一次携带2枚刀刃。前苏联Ostblock出品，仅装备过前苏联Spetsnaz特种部队，既可以作为普通战术匕首使用，还可以将刀刃以时速63公里左右直线弹射以攻敌不备，是Spetsnaz的秘密武器。







▲ AW/L96A1，英国精密国际有限公司生产的旋转后拉式手动上膛狙击步枪，也是经典的反恐射击游戏CS里AWP的军用型号。这也是AW系列狙击步枪首次登陆COD系列游戏。

新连杀奖励



▲ 3连杀奖励，遥控炸弹车。cod系列中，C4炸药作为可选武器一直处于一种尴尬的位置，而COD7里首次登场的3连杀奖励遥控炸弹车的登场让炸弹狂人们看到了新的希望。释放遥控炸弹车后，玩家可以操作一辆满载着C4炸药的遥控4驱车以大无畏的精神猪突敌军阵地，以自爆换取战线的突破。



▶ 5连杀奖励，长钉微型导弹。美国研制的“长钉”（Spike）微型导弹是世界上最小的“射后不管”导弹，长钉导弹研发目的就是改变美军现在装备的需要多人携带操作的所谓“单兵”导弹的现状，据称一名美军士兵就可携带至少3枚长钉导弹。

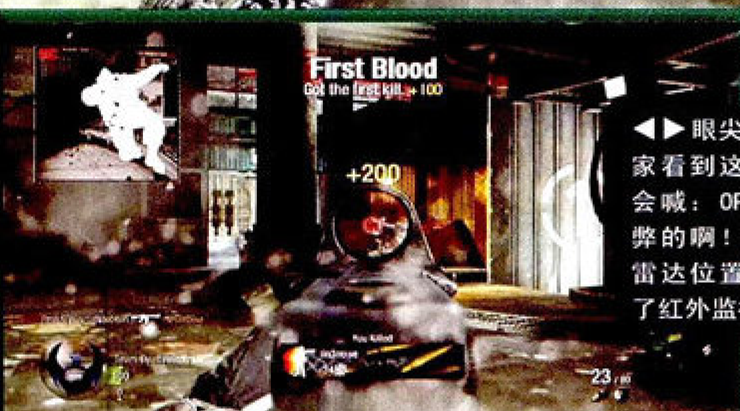
新配件新模式

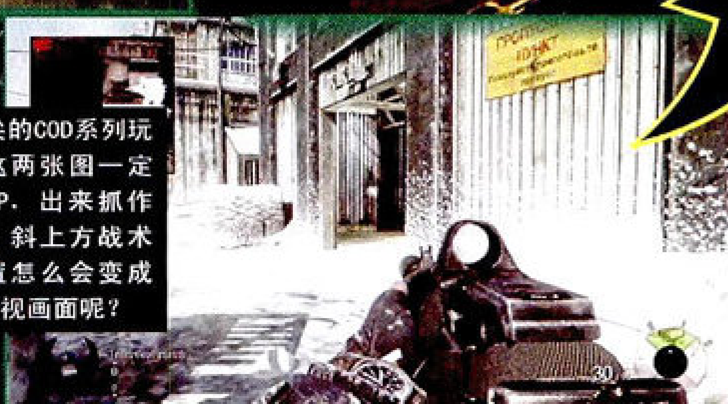


▶ 看到画面正中间那内红点瞄准镜上的笑脸了吗？如果说过去的COD系列中多种武器枪支可选配件的设定让玩家为解锁所有配件而疯狂的话，这次COD7带来的瞄准准心格式选择更会让玩家为此而孜孜不倦的一遍又一遍刷游戏。



▲ 其实这就是COD7中独创的可选战术配件：监视摄像机。一旦摄像机架设完毕就会自动开始工作，原来的雷达位置自动变成了监视镜头所拍到的画面





◀▶ 眼尖的COD系列玩家看到这两张图一定会喊：OP，出来抓作弊的啊！斜上方战术雷达位置怎么会变成了红外监视画面呢？



TWO WORLDS II

两个世界2 抗争与冲突再次爆发

角色扮演	两个世界2 two worlds 2	推荐人群：欧美RPG喜爱者	期待度 A
欧美魔幻	游戏公司 Reality Pump	发售日期 2010年12月	

《两个世界2》是奇幻RPG游戏《两个世界》的续作。 2代游戏的故事依旧架构在虚拟的奇幻大陆Antaloor，这个世界以中线的河流做为分界，彼此过着和平的生活，但是南岸的兽人一直想要侵袭北方大陆，占领整个世界，北方大陆则集结了人类、精灵、矮人等许多善良的种族，群起对抗兽人族，也就是字面上的“两个世界”的主要意义。

2代的故事发生在1代的几年之后，游戏将带领你走进Antaloor东部大陆，探索未知的神秘领域，在这里你将发现许多全新的场景，比如沙漠和神庙。该系列游戏自由度相当高，除了主线任务之外，支线任务也相当丰富，而且每个支线任务对主角日后的影响也不相同，在你完成某个任务之后，也许另一个任务就无法进行了，甚至你在某些地区会被攻击。如果你常常帮助某些邪恶的NPC完成任务，那就会让你臭名远播，导致有些村庄不欢迎你。





故事情节

随着火神（Aziraal）的衰败，黑暗之王（Gandohar）几乎实现了其破坏各种要素之间的平衡的目标。黑色魔法涌入大地，充满整个空间。在意识到完全控制黑暗力量的潜力之后，黑暗之王开始在Kyra（孤儿族后裔）内使用火神（Aziraal）陷阱的力量。尽管其祖先无所不能，Kyra也无法忍受这种压力。在将Antaloor控制在手中之后，andohar就在其位于Oswaroth的要塞制定新计划。但人们反抗暴君的斗争仍存在，大家都希望以对自己有利的方式改变各种势力之间的平衡。Antaloor之战持续不断……

自上次诸多战事几乎将整个世界带入深渊边缘以来，已经过去了五年。在Gandohar城堡地牢深处的一名囚犯，他要拯救他妹妹的希望破灭了，同时自己也失去了自由。在绝望即将让他彻底放弃的时候，希望从最意想不到的地方冉冉升起。兽人族组织了一支救援队，将英雄解救出来。他出现在被邪恶玷污的土地上。他开始了在Gandohar黑暗中开始光明的征程。如果失败，他将永远失去自己的妹妹以及自己的性命。

自由的传说世界

复杂的任务系统和令人激动的主线任务会将您吸引到 Antaloor 世界，其中还有具有关联任务故事情节的支线关，这些都确保主线任务的追求者和喜欢探索未知区域危险的冒险家们都可获得前所未有的体验！众多独特的支线故事已经任务视频来让你更加了解这个故事全貌。偶且游戏中的各种冒险以及视频穿插，所有这些都无缝集成到实际游戏中。

重新设计的人工智能和平衡标准、经验丰富的创作团队、灵活作战系统和难以置信的直观魔法管理都将进一步确保给RPG老手和新玩家带来角色扮演的乐趣。

灵活性是整个游戏开发期间，武器以及装备物品设计的关键词。此技术背后的技术基础是新创建的CRAFTTM工具。玩家几乎可将任何物品拆分为其基本材料，如钢材、木材和皮革。接着可将这些材料用于升级其他物品，具有个性意识的玩家甚至可以购买涂料来设计自己个人的装备和武器。游戏中有三种基本自定义类型的组合让玩家几乎拥有创建自己装备设计的无限可能！

互动的NPC关系

如果在之前的任务中没有杀死某些NPC，之后玩家反而可以向他接取任务，玩家可以依照自己的喜好来完成各种支线剧情。除了任务，培育角色的自由度也很高，例如玩家可以让你的人物用各种方式杀死对方，像是暗杀、射杀、设置陷阱等等，而当你设置陷阱或暗杀时，潜行藏匿、或是设置陷阱的技巧就会提升，当然也有开锁、施法等一般美式RPG的基本设定。采用动作方式进行的战斗系统同样有许多变化，玩家可以多绕点路，偷袭怪物，让他跟著你乱绕，或是在战斗时，踢地下的沙子，让怪物的眼睛瞎掉等等，只是怪物也会运用这些技巧来攻击玩家，如果是地城或是群聚的怪物，还会呼朋引伴，玩家战斗时要多加留意。游戏中也有许多制作的能力，例如炼金术能让玩家做出各种药水或毒药，毒药通常可以拿来涂毒或丢向对方，而多样化的药水则可以拿来喝，虽然喝多了会有少许副作用，但对游戏的进行还是有很大的帮助，所以看到地上的花花草草，没事就采摘一下，拿它来和怪物尸首或眼球等物品合成，就可以制作出各种特殊药水。



许多Boss级对手，包括特殊战斗策略和独特奖励



新的魔法系统和魔力表示让你更加直观的操控法术



完全多样化的武器技能搭配，打造你自己需要的属性

New 新作快报





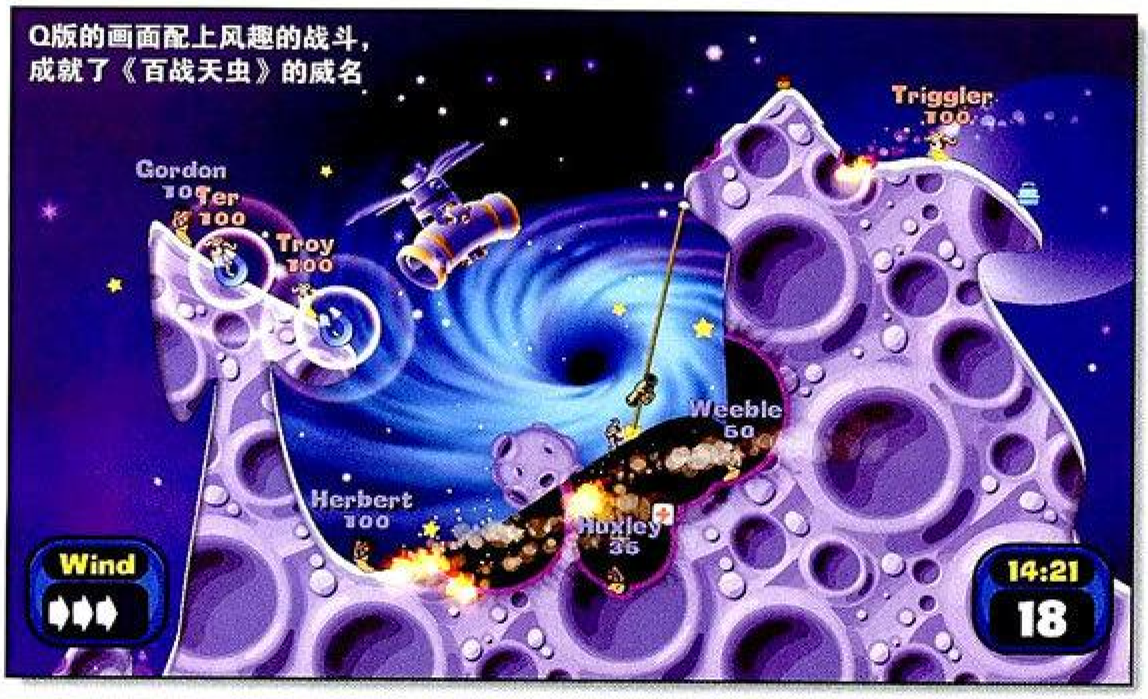
WORMS RELOADED 相隔十年，虫子们又回来了！百战天虫之重装上阵

策略射击	百战天虫之重装上阵 Worms Reloaded	类似游戏：疯狂坦克2	期待度
卡通休闲	游戏公司 Team17 Software Ltd.	发售日期 2010年第三季度	B

自《百战天虫之末日浩劫》至今已有十年，如今在Steam平台上，《百战天虫之重装上阵（Worms Reloaded）》又将引起一股全新的漫画风格回合策略射击游戏风潮！

《百战天虫之重装上阵》最高支持4名玩家在网络上或者在同一台电脑上进行对战，全程语音服务支持，近百种出人意料的武器（包括各种百战天虫经典武器与全新设计的搞怪武器），全球范围的游戏排行榜，数百种成就，全新复刻的高清游戏画面，重新制作的地图编辑器，全新的游戏模式、战斗头衔、皮肤以及虫虫可选语言发音模组。

游戏中的武器名字绝对令你眼前一亮，不但包含经典的世界末日（Armageddon），混凝土大笨驴（Concrete Donkey），还有数十款全新的武器，如雪貂（ferret），毒气弹（posion strike），神圣崇拜（worship）等等。



Q版的画面配上风趣的战斗，成就了《百战天虫》的威名



大家是否觉得类似的游戏以前曾经玩过呢，其实网游《疯狂坦克2》就是基于本游戏改编开发的

电攻小百科

《百战天虫》是Team17小组制作的集卡通、可爱、休闲、动作、战略为一体的经典游戏。携带武器的虫子战斗小组分散在一个随机生成或者预设的战场上，每个玩家依次控制他们虫子，利用方向键移动、鼠标发射武器来消灭对立的虫子军队。

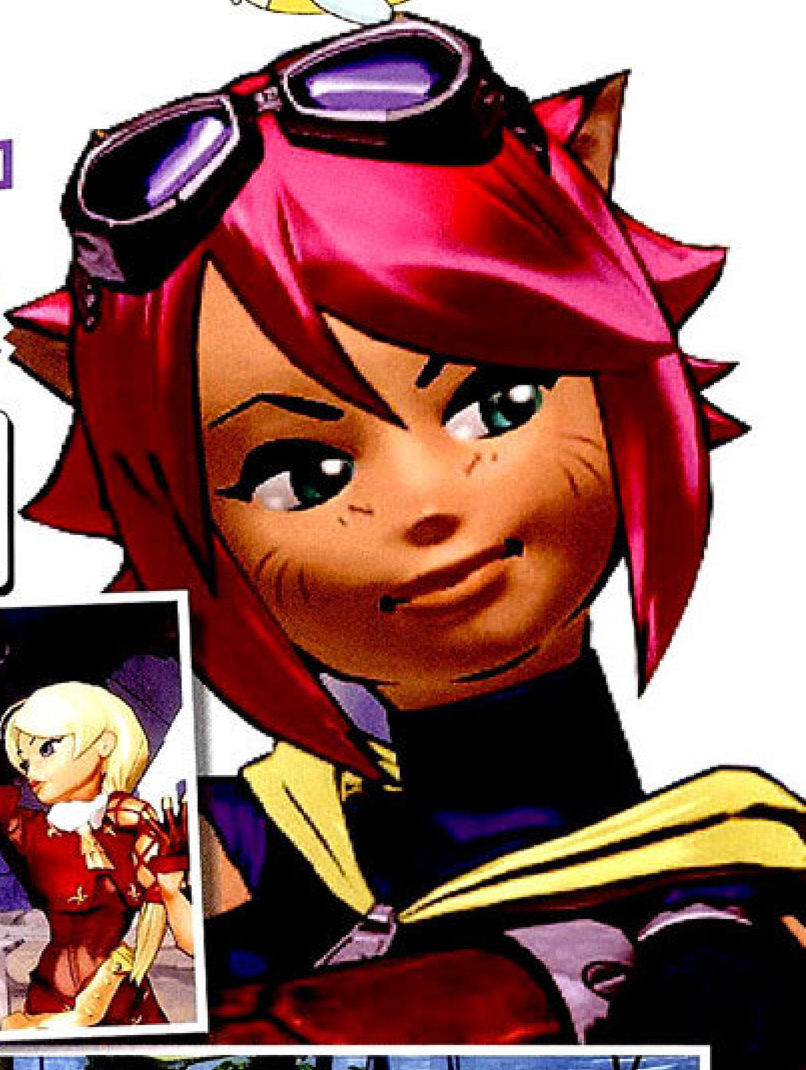
自从最初版本（1994年DOS版）发行以来，《百战天虫》系列的游戏性特点基本上没有任何变化。几十种虫子可以使用的武器组成了破坏性和玩笑意味浓厚的军火库。除了常规战争中的一些武器外，玩家的虫子还可以召唤更加奇异的毁灭性武器，例如绵羊炸弹、香蕉炸弹、喃喃自语的老奶奶，甚至是街霸里经典的“波动拳”和“升龙拳”也都会出现在这个有趣的虫子世界，虫子们还会佩带着Ryu的红头带大吼一声“敖油根！”施展绝招！

游戏中的武器系统采用了一个相对深奥的系统，弹道、距离、发射力量、风向以及可破坏的地形都是影响攻击效果的因素，这套系统后来被疯狂坦克、坦克宝贝等游戏所借鉴。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

萌娘猫耳大乱斗

BLADE KITTEN 利刃猫娘



动作冒险	利刃猫娘 Blade Kitten	类似游戏：忍者神龟	期待度 B
萌系动漫	游戏公司 Atari	发售日期 2010年第三季度	

由Atari负责发行，Krome Studios制作的动作冒险游戏《利刃猫娘（Blade Kitten）》预计于2010年第三季度发行，登陆PS3、Xbox360以及PC平台。

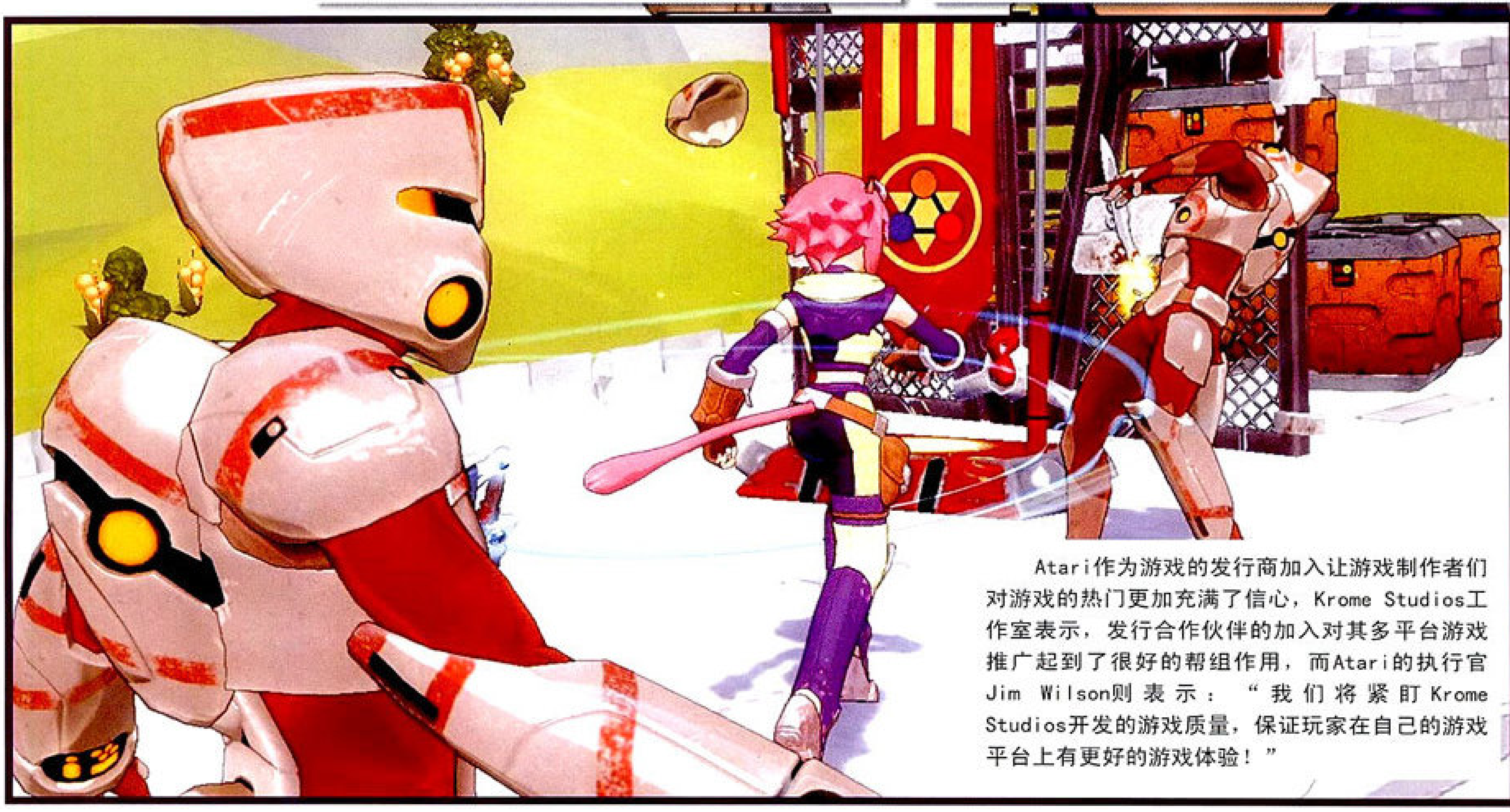


剑、猫娘、巨大的杀手机器人，这一切听起来就像一个星期天下午的悠闲故事。《利刃猫娘》改编自Krome Studios工作室的创始人Steve Stamatiadis的同名网络漫画系列，讲述主人公猫耳少女凯蒂·巴拉德（Kit Ballard）周游世界的冒险故事。游戏采用了简单易上手的街机风格战斗系统，配以引人入胜的剧情和高质量的电影化镜头以及优美的音乐，力图为玩家再现漫画原作中的精彩故事。





《利刃猫娘》作为一款动作冒险类游戏，这个游戏类型正是Krome Studios所擅长的，从游戏预告片来看，流畅的打斗与超大怪物的乱入完全能够满足挑剔的动作冒险类游戏玩家的要求。



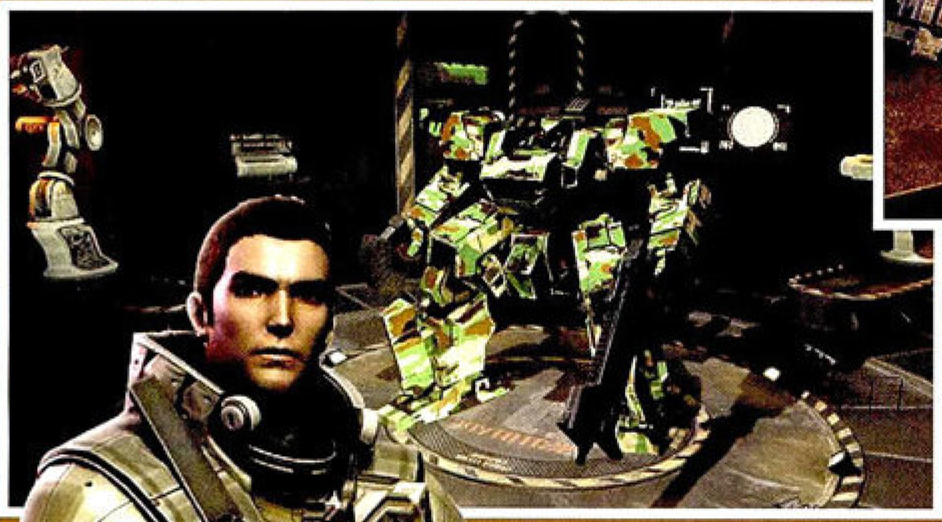
Atari作为游戏的发行商加入让游戏制作者们对游戏的热门更加充满了信心，Krome Studios工作室表示，发行合作伙伴的加入对其多平台游戏推广起到了很好的帮组作用，而Atari的执行官Jim Wilson则表示："我们将紧盯Krome Studios开发的游戏质量，保证玩家在自己的游戏平台上有更好的游戏体验！"

前线任务之进化 超级机器人大战再开
FRONT MISSION EVOLVED





打造拥有个人风格的装甲机器人





2171年的世界是一个平稳而又暗藏玄机的世界。地球上的国家已不复存在，仅存下来的只有被称为USN与OCU的两个对立的超级大国。人类开始进入太空时代，地空轨道电梯的建设使得人类能轻松的进入外太空，军事用途的卫星被大量的放置在宇宙中互相监视着对方的军事动向。然而，正在建设中的USN的宇宙电梯却突然遭到未知部队的袭击，迪伦・拉姆齐，一个年轻的USN工程师，发现自己被卷入了一场涉及USN与OCU之间充满阴谋、破坏与战争的巨大漩涡之中。

动作射击	前线任务之进化 Front Mission Evolved		期待度 B
	未来机器	游戏公司 SQUARE ENIX	发售日期 2010年第三季度



游戏特色

【第三人称射击动作】——更快节奏的行动，各种任务及敌人将在如同迷宫般的都市、冰冻的南极大陆以及具体地点未知的秘密基地中等待玩家的挑战。

【玩家自由设定装备】——玩家可以根据战场要求与战略方针，从总数目达百种的武器及机体部件里自主选择配制定组合充满自己个性的战斗机甲。

【在线多人游戏模式】——《前线任务之进化》是该游戏系列中首次允许玩家能够以团队为基础进行线上多人模式游戏的作品，最大支持8名玩家进行4VS4的团队对抗。

【顶级视觉效果体验】——游戏所有CG动画都由顶级的视觉特效工作室Visual Works制作完成，该工作室曾经为《最终幻想》系列代工完成过多部CG动画。

跳票的终结，RTS与RPG结合的全新力作 咒语力量2：命运信仰



RTS + RPG	咒语力量2：命运信仰 Spellforce 2: Faith in Destiny	期待度
战术经典	游戏公司 JWE / 发售日期 2010年8月	A

Jo Wood Entertainment宣布了他们的RTS与RPG结合的游戏资料片《咒语力量2：命运的信念》将于8月27日发售，去年12月就宣布发售，已经跳票了9个月之久。

奇幻RPG《咒语力量2：命运信仰》是《咒语力量2》的一部资料片。《咒语力量2》是由欧洲的PHENOMIC工作室开发的一款RPG游戏，但是结合了即时战略游戏的大量元素，其实游戏中还是拥有相当浓厚的RPG元素，玩家扮演的主角不但可进行一连串任务和冒险，体验丰富的剧情，还可以调兵遣将指挥部队进行作战，运用策略对抗敌人，充分结合了RPG和RTS的重点。

全新资料片的来临

在游戏中，玩家要扮演一个年轻的英雄，担负起一项拯救Eo大陆的任务，你将要在游戏中与恶魔对抗，并且还有一头颇为凶猛的巨龙与你并肩作战，在游戏中你要随着游戏的进程揭开属于自己的命运。游戏中加入了许多全新的咒语和效果，玩家的战术也得到了丰富。在游戏中还提供了多人游戏模式，更有许多谜团等待玩家揭开，《咒语力量2：命运的信念》将要进一步丰富《咒语力量》中的任务，通过在线和离线模式给玩家以更为丰富的游戏体验。





大量传奇生物让你了解美式游戏的独有魅力



游戏中你可以操控角色完成RPG中才有的各项升级和技能学习



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天

综合评分	7.5
画面	7
音效	6
真实度	9
游戏性	6
耐玩性	6

远东大都市的犯罪体验
凯恩与林奇2：伏天 Demo版极速体验

游戏简介

Eidos公司（现已被Square Enix收购）的次世代动作射击游戏《凯恩与林奇》是一款风格另类、玩法自由的GTA风格作品，游戏的开发工作由制作过著名的《杀手47》系列的IO Interactive担任。相比前作的既不叫好又不叫座，这次推出的《凯恩与林奇2：伏天》（以下简称伏天）自游戏内容被公布那天起就成为了网络上讨论的焦点，EIDOS对伏天也充满了信心。

游戏单机Demo试玩版在STEAM上公布当天，笔者就立即下载了此款Demo。显然在伏天的制作组花费了大量心思在游戏的真实性与武器枪械设定上，让玩家充分的体验到了在那个远东大都市中身临其境的感觉。笔者曾有幸参与过国外导演制作的与此款游戏风格类似的电影拍摄，所以对游戏所刻画的那个远东大都市感受颇深。

在美国惹下通天大祸的麻辣搭档凯恩与林奇在伏天里过的也并不怎么幸福，散伙后的精神病连环杀手林奇似乎找到了自己的归宿，但是每天晚上降临的噩梦让他夜不能寐，而他的搭档凯恩的求救电话让他又一次找到了生活的动力，而前警官凯恩则因为一次失败的黑市武器交易而被迫卷入了远东大都市的黑社会纷争之中。

伏天的剧情设定直接衔接一代，试玩版的剧情开始于一个被包围的充满中式韵味的酒吧，“just like old time”，和上代一样2个老家伙又拿起来了武器开始一路的杀戮。



瞄准队友后会用绿色表示

熟悉的游戏场景与NPC人物设定

游戏中的那个远东大都市非常贴近现实，其实每个城市都有阴暗的一面，好比纽约既有华尔街也有布鲁克林区一样，在伏天中游戏所体现的可能就是这个远东大都市的阴暗一面吧。斑驳的墙壁、满墙的黑色小广告以及时不时出现的大众某款车型不由得让人感到游戏仿佛就发生在身边，游戏中那些熟悉而又陌生的场景似乎是自己经常路过的街区。大家也都曾经有过在游戏中体验到自己从小到大生活着的地方的想法吧！而伏天的游戏制作组成功地做到了这一点，在游戏里，入夜后的霓虹灯搭配上那些斑驳的痕迹更是透出一种真实的气息。



“粥真滑”香辣蟹与随处可见的桑



满大街的电瓶车

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：装甲兔　编辑：装甲兔　美编：小米



林奇用筷子的方式看起来颇有鸡爪疯的感觉

为了让玩家们身临其境的体验到在这个远东大都市，所以制作方特别的在广告牌与霓虹灯上花费了大量心思。比如游戏中段会看到一家“有家服饰辅料”，我打赌这制作组肯定看过周星星的《鹿鼎记》，还有比较好玩的地方像是游戏开始时的中式酒吧的电冰箱上挂的居然是螺丝批发的广告，一家名叫“粥真滑”的香辣蟹店。我们为制作组的良苦用心喝彩时，也对这些奇怪的命名感到一阵无力感呀。

作为一款黑帮题材游戏，伏天里的敌人无外乎本地黑帮与当地的执法者人员。伏天在游戏场景上制作组做到了精细还原与完美的气氛渲染，而在人物设定上制作组也更是花费了大量心思进行设计，穿着背心大裤衩的路人、中年谢顶的上班族以及穿着花哨发型奇特的不良少年，一切似乎都能在现实社会里找到似是而非原型。枪战发生后那些埋头乱窜或是跪地求饶的路人，还有那些会躲藏、会配合、会抓住玩家的疏忽予以致命反击的敌人，高智商的AI设定更是让玩家体验游戏制作组耗费心机所建造的真实场景。

相较于前不久在Xbox360以及PS3平台发布的《战地双雄：40天》，这两款游戏故事都发生于这个远东大都市。拥有一样的支援以及队友系统，也有一样的掩体与射击系统。但伏天的制作组相对于拥有本地工作室的EA来说，对这个远东大都市的了解更胜一筹。就笔者所看到的而言，伏天中的场景设定更接近于真实。枪械方面射击感的体验也更加完美，这不得不让笔者更加期待完整版的剧情。

枪械设定

由于是试玩版所以游戏中出现的枪械并不多，但是先后登场的出口用泵动散弹枪、JS 9MM冲锋枪、79式冲锋枪以及9MM警用左轮手枪都是现实世界真实存在的武器。游戏中的射击方式有2种，分别为在掩体后无瞄准射击与精确瞄准射击。精确瞄准射击和其他游戏没有大的区别，掩体后无瞄准射击则用于压制敌人，完全没有精度可言，屏幕中也没有可以用于瞄准目标的准心，全靠的玩家的感觉来修正弹道。另外值得一提的是伏天的制作组对枪支开火的声音颇有些研究，听过9MM手枪与79冲锋枪射击的笔者表示游戏中的枪械声音非常完美。

独特的视觉体验效果

伏天的游戏制作组本次在游戏中使用了一种以前从未在游戏中使用过的视觉效果，那就是所谓的“真实纪录片在线视频播放效果”——即类似于手机摄像头或者低清格式DV拍摄的真实纪录片的感觉，所以游戏视角一直在晃动，游戏中跑步的时候画面与背景还会出现模糊，而且经常游戏屏幕上会出现类似马赛克的效果，作为FPS老鸟的笔者在试玩了这款游戏超过15分钟之后都有一种想吐的感觉。不过这些效果也体现出这款游戏的与众不同，制作组就是要给玩家带来一种观看真实视频的感觉。但是伏天作为一款射击游戏使用这种效果是否能被众多玩家所接受，这还需要正式发售后的销量来进行检验了。

操作按键设定

游戏中大部分操作按键设定与大多数FPS以及动作游戏没啥区别，值得一提的是游戏中加入了一个定位道具按键，可以在没有战斗的情况下显示附近掉落在地上的枪械道具所在位置。因为游戏中的子弹不会自动拾取，需要靠玩家靠近相同型号枪械按E拾取，而靠近了不同型号武器按E就是替换手中的武器了。X键修改完家视角，Y键显示游戏提示，CAPS LOCK也就是大写锁定键用来切换行走以及奔跑行动模式。此外要注意的是游戏中的鼠标移动速度分2种，一种是瞄准速度一种是鼠标移动速度，所以玩家们更改的时候推荐对这2种移动速度有一定比例的修改，这样才有更好的游戏体验。

引擎系统

伏天继续沿用了《凯恩与林奇》上一代的游戏引擎并进行的强化，所以游戏引擎的优化做的非常好。以笔者4G内存，3.5GHZ芯片 以及一块9600的烂显卡来跑游戏最高画质不出现画面顿卡情况来说，游戏几乎是支持所有主流配置了，从各大游戏论坛反馈的信息来看，这款游戏对配置较低的玩家也并不是一种“杯具”。不过可能是由于游戏对4:3、16:9以及16:10等显示器比率的调整问题，在笔者的电脑上游戏中所有角色都是一副标准的五短身材，即使是主角的身材都有一定的变形。

游戏总结

虽然只是一款Demo，不过制作组的用心已经充分的得到了体现。游戏中出现的大量汽车都是在这个远东大都市中非常多见的型号，还有十分符合国情的电动车，穿梭于里弄的时候还会看见晾晒在窗外衣架的衣服，这就是我们真实的都市不是吗？制作组给我们了一个真实的城市，这种奇妙的感觉真的只有曾生活在这些地方的人才能体会得到。但是僵硬的人物建模，糟糕的不固定视角系统都让这款巨酷无比的游戏稍微的蒙上了一点点的灰尘。似乎为了规避某些敏感词，制作者很用心地在游戏中出现的“执法者”的行政用车上用中文写了一句“这只是个游戏”，而我们只是玩家，何必在乎那么多？ 让我们期待《凯恩与林奇2：伏天》正式版给我们带来的完整体验吧！



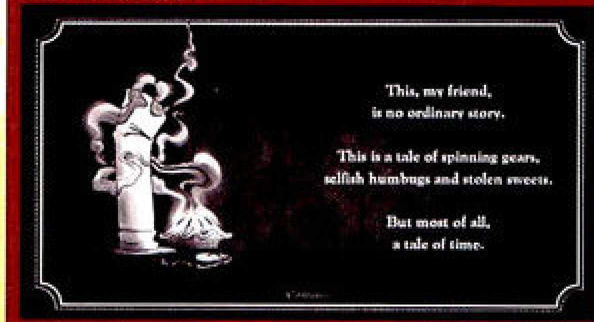
爆头之后显示的马赛克，看来游戏公司也不得不向分级问题低头

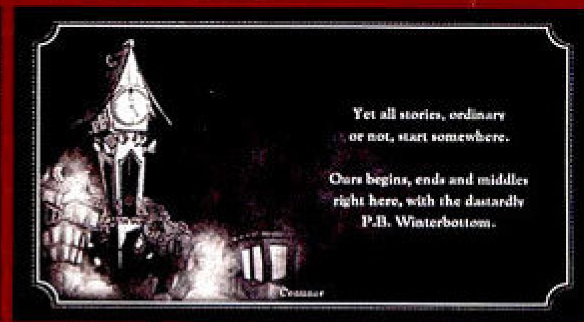
温特伯顿先生的不幸旅程

游戏类型：动作冒险　游戏发行：The Odd Gentlemen　官方网站：www.theoddgentlemen.com

由The Odd Gentlemen制作发行的《温特伯顿先生的不幸旅程》（The Misadventures of P.B. Winterbottom）描绘了一个充满恶作剧的荒诞世界。

故事主人公—— 温特伯顿先生是个出名的馅饼大盗。这一回，他瞄中了金光闪闪的馅饼王，然而麻烦也接踵而来，神奇的馅饼不仅四处飞舞，似乎还有意无意地将这位大鼻子飞贼引入到一个时空错乱的世界。而你的使命就是指挥温特伯顿与时间赛跑、与空间竞赛，最终获得心爱的莓果派。



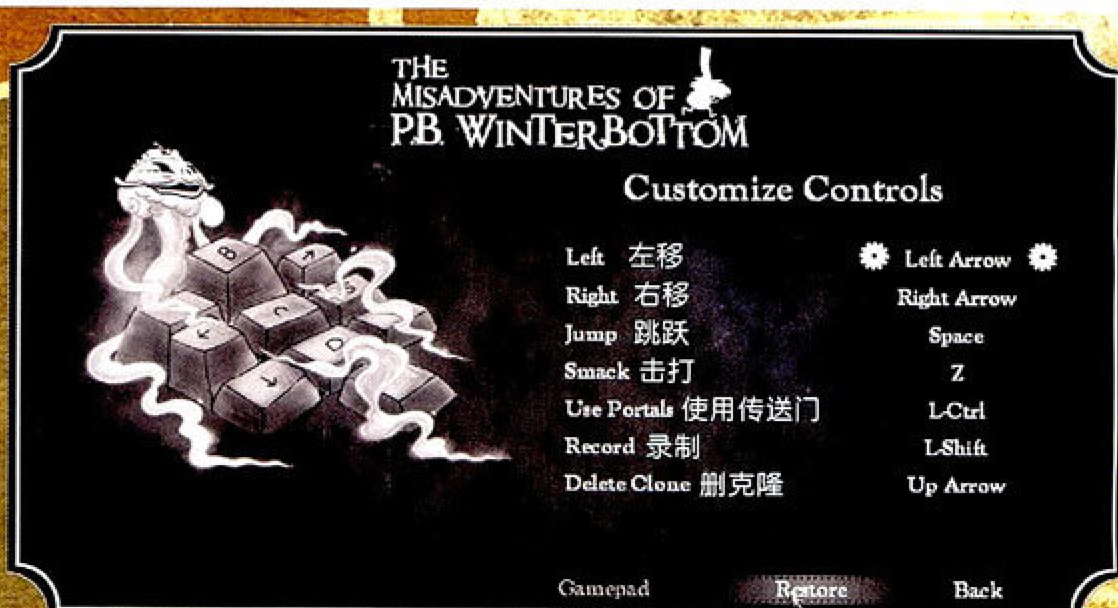


▲ 游戏的开场白揭露了这可不单是个偷馅饼的故事，还是个有关时间的传说。

画面与操作

在画面表现上，《温特伯顿先生的不幸旅程》完全不同于我们习以为常的游戏作品。事实上，该作除了主人公、馅饼和后期的数扇传送门被色彩化以外，其余的背景都只有黑白两色构成。在习惯了这种漫画风格的游戏画面后，真正让人叫绝的莫过于馅饼飞贼的种种手段。

身为悬赏金额高达60个蓝莓馅饼的飞贼，温特伯顿先生不仅拥有嗅觉灵敏的大鼻子，更有种种让人意料不到的本领。玩家除了可以操作角色来回飞奔、纵身跳跃以外，还能敲击键盘，让馅饼大盗使出自己的成名绝技，包括张开长柄伞实施空降，挥舞长柄伞拍击面前的物体，甚至还能使出堪比影分身的克隆技能。而该作的所有操作全都集中在键盘的7个按键上（如果你对游戏的控制键设置不满意，也可以手动修改），像这样完全撇开鼠标的键盘流游戏，倒也不失为该作的特色之一。



THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

综合评分	6.5
剧情	5
画面	7
音乐	6
操作	7.5
游戏性	7.5

综合评价　除了剧情较为荒诞，无论画面还是玩法都有独特的一面，是款值得一玩的小游戏。

编辑：小P羊　美编：小米

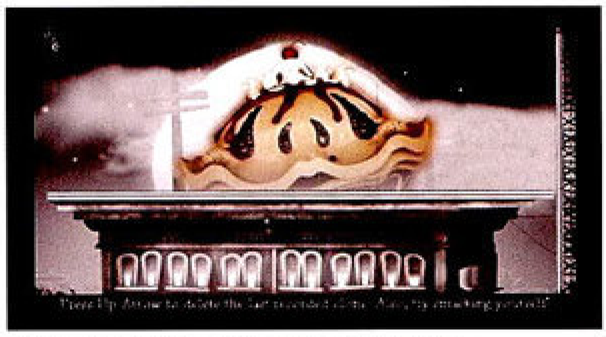


怪诞的Bakersburg镇

专对馅饼为下手的怪异飞贼自然出现在更怪异的小镇里，而Bakersburg镇的设定也足以让人啧啧称奇。在游戏的75个奇幻关卡中，你将先后造访Bakersburg镇的巨型钟塔、炙热的烤炉及地底洞穴等场景，而时隐时现的馅饼王，更为这个小镇增添了一层荒诞色彩。



▲ 只有黑白两色构成的Bakersburg镇内满是怪异的钟楼



▲ 神秘的馅饼王怎么看都像幕后黑手

巧用克隆能力

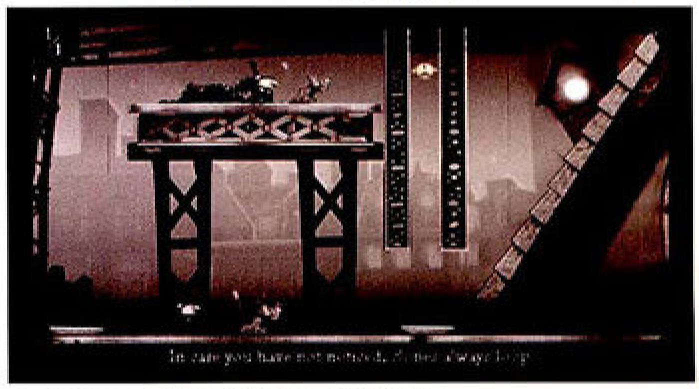
提到温特伯顿先生的成名绝技，克隆无疑是最重要的一项技能，而若是少了克隆这一设定，该作将变得毫无亮点可言。

在游戏中，温特伯顿运用能力克隆出的镜像人物犹如影子般带有浅蓝色。克隆人不单可以当作垫脚石，协助角色够到高处的馅饼，还可以按照你的意愿执行一系列操作。这里有一个技巧，你可以按住“录制”键不放，将角色执行的一连窜行动拷贝给克隆人，当松开“录制”键后，克隆人就会循环执行你事前录好的那些动作。利用这一技巧，你就可以控制克隆人帮你开启远处的机关，让他们来回奔跑收集馅饼。此外，如果用长柄伞抽打克隆人，还能将他们呈抛物线击飞出去（反之，你也可以利用克隆人把自己击飞），帮你取得悬挂在半空中的馅饼。总之，你可以尽情开发克隆人的用途，让他们帮你达成种种目的。

这里值得一提的还有克隆人的数量，不同的关卡可同时存在的克隆人总数是不同的，当克隆人的数量超出关卡允许的总数时，最先克隆出的镜像人物会凭空消失，另外，你可以使用“删除”键消除最新克隆出的角色。



▲ 站在克隆人的帽尖上可以让你更高（图片左上角显示了克隆人允许数量）



▲ 让克隆人帮你控制下方的机关吧

与时间赛跑

与时间赛跑，也是这款游戏的难点和乐趣所在。在游戏的后续关卡中，只有在规定时间内摘取所有馅饼才算成功破关。有些关卡的难度就更高了，你需要事先触发按钮，馅饼才会一一闪现，而如果馅饼出现后没能被及时摘取，它们还会凭空消失。面对这一系列挑战，你就要及时布置好克隆人的位置，算计着分分秒秒取得胜利。

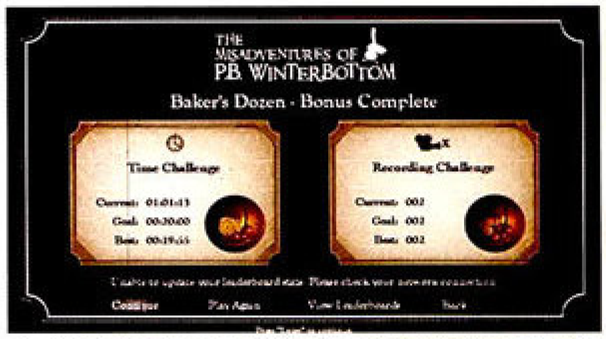
此外，充分利用场景内的各类道具也是这款游戏的制胜关键。《温特伯顿先生的不幸旅程》中的道具设施包括跷跷板、弹簧、开关设施等等，配合上角色创造的万能克隆人，你就可以及时把自己送到该出现的地点，赶在时间前面抓住美味的馅饼。



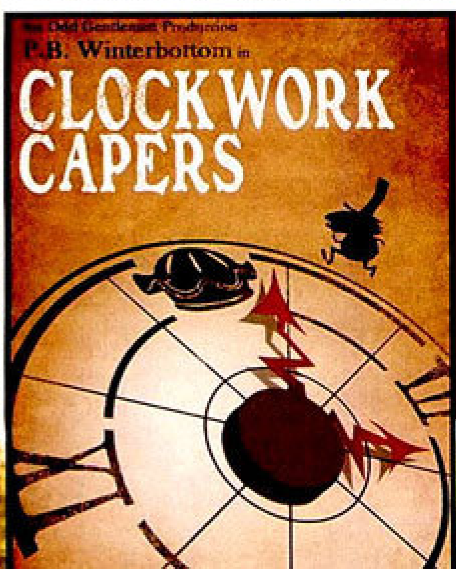
▲ 在游戏后期会进入一间满是传送门的房间，不同的传送门通往不同的挑战关卡。



▲ 每道传送门后的挑战关卡数量也不等。



▲ 在限定时间和限定克隆人的条件下通关才能获得奖牌。



结束语

至此，相信各位朋友对《温特伯顿先生的不幸旅程》已经有了个大概的印象。这款冒险解谜游戏需要的不仅仅是一些操作技巧，当你身处由钟楼、台阶及各色机关构成的幻想世界时，更需要处心积虑地构思出一个个完美的计划才能获得美味。话又说回来，这款游戏的剧情设定多少让人感到怪异，而尽管游戏中的不少讨巧玩法会让人联想到红白机上的超级玛丽和松鼠大作战，但似乎又缺少了一些“危机”要素，使游戏离大作仍有一定距离。

配置需求

系统：Windows XP(Service Pack 1或更高)/Vista/7
处理器：Intel Pentium 4 @ 2.0 GHZ processor or equivalent
内存：512MB on XP，768 MB on Vista/7
显卡：GeForce 6200或更佳
硬盘空间：500MB



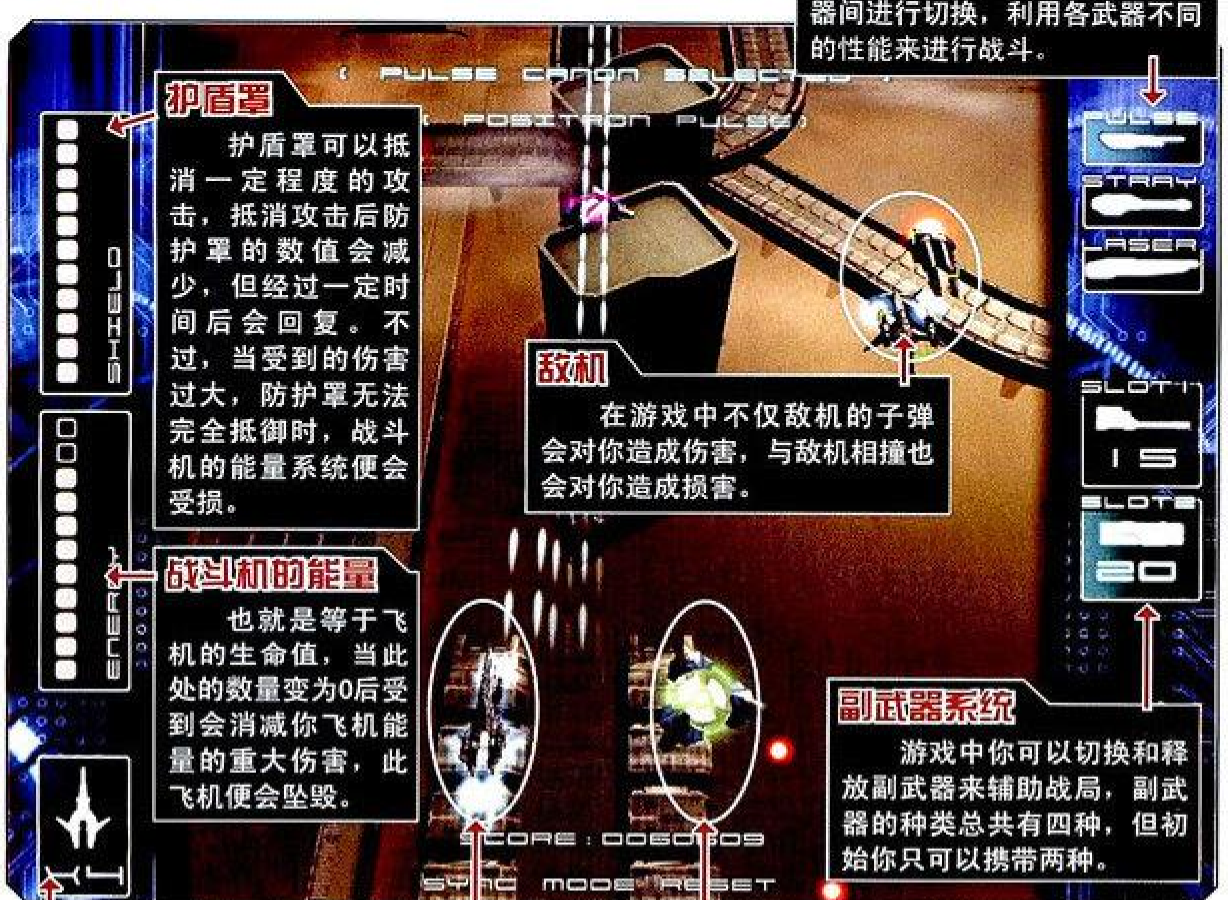
综合评分	8
画面	7.5
音乐	8
操作	8
系统	8.5
难易度	普通

我家战斗机可美成 剃刀2：隐藏的天空

推荐：爱死弹幕游戏的玩家

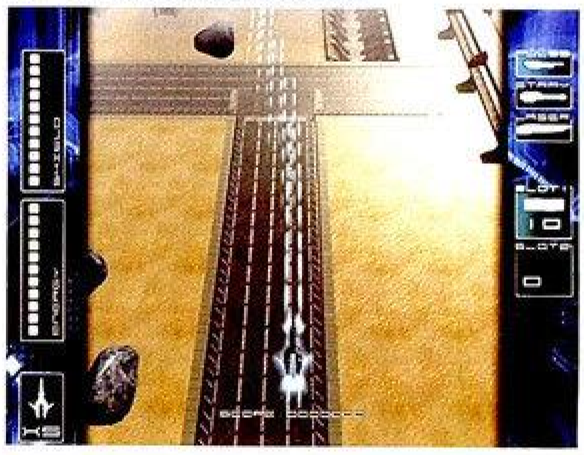
作为日式弹幕爱好者的某猫老实说对于这类硬派弹幕游戏玩的并不太多，不过在稍稍体验之后倒是发觉此游戏确实可以成为某猫在平时编辑部休闲的又一大利器。游戏操作的整体感觉的雷电类似，难度不是很高。不过比较有趣的是添加了武器升级系统，可以让你根据不同的偏好来养成自己的战斗机，这在弹幕游戏中还是属于比较少见的，如果你也是弹幕爱好者不然也来尝试一下。不过，老实说某猫玩此游戏时的水平要低于玩“东方系列”，果然是集中力的问题吗，美少女换成了战斗机让某猫不能长时间的集中精神啊。

游戏界面介绍



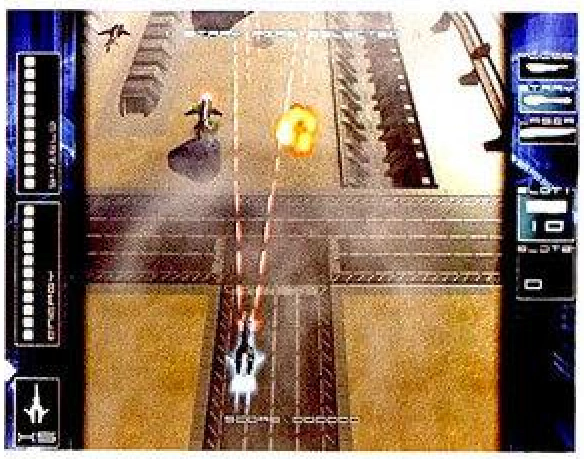
PULSE CANNON

直线类型的武器，需要面对对手才可以造成伤害，虽然可以对对手造成比较高的伤害但是攻击面狭小，而且不对准对手就难以造成伤害。不过升级费用比较便宜。



STRAY FIRE

斜线攻击武器，攻击力虽然高，不过要算准一定的角度才可以造成持续性伤害，难以对直线目标造成伤害也是一大软肋。适合从侧翼攻击某些直线活力凶猛的小兵。

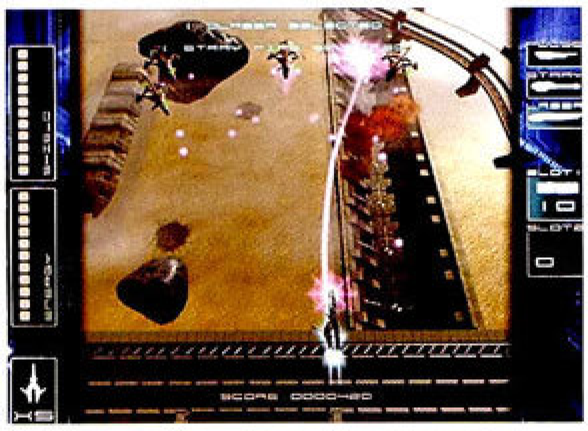


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：贪睡猫　美编：小米

DLRSER

持续性激光攻击，通过调整飞机的行动方向，可以攻击侧翼和直线的目标，而且命中的目标周围会造成范围伤害，属于高命中的武器。推荐使用，不过升级费用昂贵。



升级系统

游戏促使的时候会拥有一定的资金，然后根据你完成每个任务都会让你获得更多的资金用以升级武器，当然游戏中你是不能全部升级的，所以选择一个你喜欢的方向尽快提升战斗机的性能吧。



一·主武器升级

分别提升三种武器的性能，以及威力倍数。由于三种武器的性能各异，而且升级资金较高，所以推荐选择集中一项武器升级，毕竟游戏中切换武器会增加一定的操作失误，在这里推荐使用“DLRSER”。

二·引擎升级

比较重要的升级系统，在这里可以增加攻击力、战斗机的移动速度、副武器的总转载量以及添加更多的可携带副武器槽。

三·护盾模式升级

替换护盾类型以及升级当前护盾的性能，高级的护盾可以很明显的提高你战斗机的防御能力，当然你对于躲避弹幕有信心的话可以将资金投资在其他地方。



各类护盾

四·游戏能量系统升级

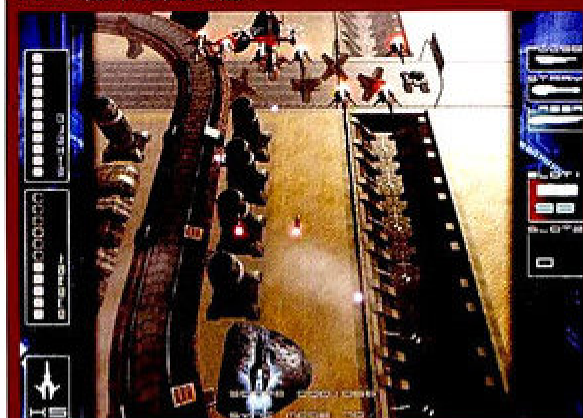
提升战斗机的能量系统以及许些的回复率，可以让战斗极大的提高续航能力，不过升级资金极其昂贵。

五·副武器选择

游戏的辅助攻击道具，总共有四种，从初始的导弹到最后的巨大爆弹。初始你只可以携带两种副武器，如果你在战斗中某种副武器用光了，然后在战斗中得到了其它种类的副武器奖励，便会换成另一种武器。这是省钱的升级方法。任务开始的时候副武器会自动帮你装填满，所以在BOSS战的时候不要吝啬，全弹发射吧。

R-MISSILES

拥有跟踪性能的导弹，威力较低，但是攻击普通的敌机已经足够。优点是可携带数量较大，而且游戏中补充的机会比较多，非BOSS战的优良武器。



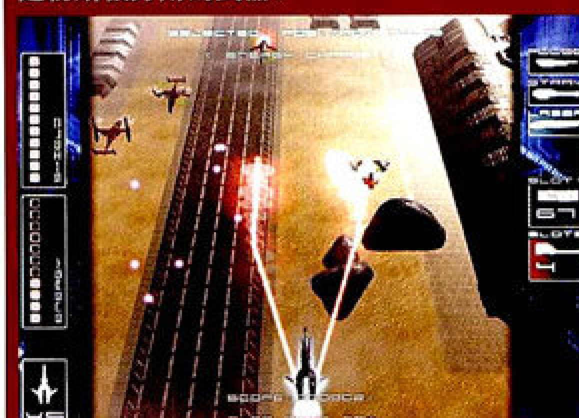
EMP PULSE

终极爆弹，使用后以自机为中心在极大的范围内造成巨大伤害，而且可以清除画面中的所有子弹。是最强的副武器，但是可携带弹药量极少。



POSITRON PULSE

比之前的导弹拥有更高性能的武器，威力和跟踪性能更加优异，携带量少逊色一些。是初期极好用的武器。



GRAV RIFFLE

定向攻击的爆弹，瞄准目标后发射，击中目标后造成极大的范围性伤害。只可以直线攻击，数量较少，是BOSS战的强大武器。



成就系统

1. 在战斗中击坠500敌军。
2. 在战斗中击坠1500敌军。
3. 在战斗中击坠2500敌军。
4. 在战斗中击坠4000敌军。
5. 以损伤度95%以上的状态完成一个任务。
6. 以损伤度95%以上的状态完成三个任务。
7. 只使用一条命完成一个任务。
8. 只使用一条命完成三个任务。
9. 不续关的情况下完成所有任务。
10. 完成所有任务。

星际争霸2 正版游戏小编评



综合评分	9.5
画面	10
系统	10
操作	9
剧情	10
游戏性	9.5

综合评价 不愧是年度最受期待PC游戏，不仅让玩家体验了前所未有的多类型模式，还让大家对后续的两部作品充满期待。

英文名称：	Starcraft 2
游戏类型：	即时战略
制作发行：	暴雪娱乐
发行时间：	2010年7月27日
官方网站：	www.starcraft2.com

当星际2游戏正式发布之时，编辑部众人还在睡梦之中，阿汤叔我就以迅雷不及掩耳盗铃之势，购买了N套正版游戏（上期杂志照片大家一定看到了），然后给弟兄们各自留了一套，其余全部倒卖，赚了点差价还请客大伙饱饱地吃了一顿……不过这游戏不是白玩，饭也不是白吃的，这期极速体验，大叔就邀请编辑部所有星际纯爷们儿来评论一下游戏各个方面吧。怎么样各位！把你们平时对战时那股专业和狠劲都拿出来给读者们瞧瞧吧！同时，我们也欢迎读者朋友们给我们来信来函发表一下自己玩星际2的感想！被刊登上杂志的有机会获得星际2正版游戏体验包一个哦！





阿汤叔 评分9
暴雪星际2五大捞钱法宝

擅长种族	人族
拿手地图	失落的神庙
擅长战术	快出骚扰流（空投、雷神、女妖）
编辑部排名	第五名
经典对战名言	只要不造防空塔，谁敢说比我强？


各种各样的成就等待你去完成

对于暴雪特邀游戏测试员的阿汤叔来说，简单的游戏测评已经不能满足大家了，其实游戏各方面系统大叔已经陆续在杂志里给大家介绍了很多，之后也会继续连载星际2的内容。这里我就和大家一起来聊聊关于星际2捞钱的事情吧。据美国投资业权威分析师分析，星际2将会超越《魔兽世界》成为暴雪最赚钱的游戏，同样它也将成为全世界最赚钱的游戏。大家或许有些纳闷，不就是一个单机+战网对战的游戏吗？怎么可能比魔兽还赚钱呢？接下来就请听大叔分析的：星际2五大捞钱法宝！

史诗三部曲

不少不知情的玩家或许还会感觉暴雪很厚道，星际2经过内测、封测、如今的公测也免费了近一个月，很多玩家在免费期里就把单机任务爽了一遍（此情况适用编辑部全体小编）。正当大伙为游戏销量捏一把汗的时候，大叔我一语道破天机：别忘了，这才是游戏的第一部。《星际争霸2》是一款三部曲的游戏，暴雪准备一年发行一部。还有虫族和神族的章节没发布呢？到那时候他还会公测吗？即便如此公测，暴雪的游戏还是打破了销量的记录，成为当月最畅销游戏。我认为暴雪目前的首要任务就是为游戏召集更多的玩家。玩家越多，他今后赚的钱也就越多，在这一点上公司还是很有远见的！





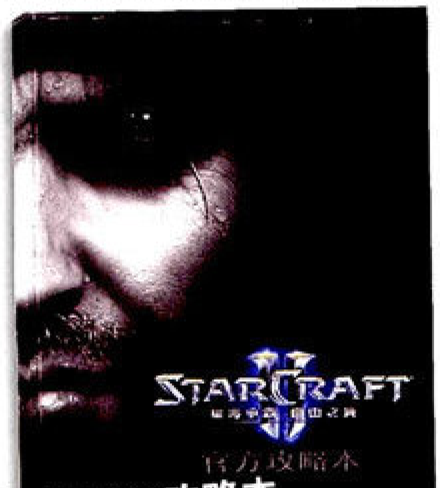


战网拉用户

现在游戏行业流行者这样一句话：做游戏先要做平台！无论在国内还是国外，我觉得这句话都很实用。比如STEAM平台，腾讯平台，浩方平台等等，只要你抓住了用户平台，游戏就简单到只是一个赚钱工具了。而暴雪更是如此，他的BN战网平台如今也成为星际2游戏主推的平台，尽管在之前的10多年暴雪都没很好的重视这个平台（包括魔兽世界），但现在亡羊补牢，为时未晚。我们可以想像在不久的将来，暴雪战网平台将成为全世界注册用户最多的游戏平台，游戏不再有地区代理商和运营商，玩家将统一通过购买BN点卡的方式来体验暴雪所有的游戏，这将是多么巨大的一块利润！

周边花样多

说到星际2的周边，可以分为虚拟的和实体的两种，虚拟的最简单了，还记得封测版里成就获得的牛头人机枪兵吗？现在这个成就已经从正式版里移除了。还记得典藏版游戏里获得的特别版雷神建模吗？星际2那么多兵种，说不定暴雪哪天心血来潮就出一个牛头人机枪兵建模包，还卖个20几美金，你买不买？（简单说来，这就好比QQ秀的衣服啊）实体周边我们先不谈那些人偶手办、音乐CD、典藏版游戏以及还未发行的三部曲合集收藏版（我已经预见到了未来……），我们就看看暴雪出的官方攻略本：一本游戏攻略介绍，一本游戏说明书，一本热门地图台历，售价39.99美元，折合RMB约270元，还卖疯了缺货！好吧，买不到的朋友请期待我们电攻出品的《星际2攻略本》，内容多一倍，图片大一倍，台历厚一倍，价格便宜十倍！！



电攻星际2攻略本

编辑器卖引擎

大家千万可别小看暴雪的星际2地图编辑器，这是我有史以来看到过的最强的游戏编辑器，可以说是一个又简单又使用的游戏引擎，无论高手菜鸟，公司集体都可以在这个编辑器上制作自己喜欢的游戏且内容涵盖所有游戏平台和类型。当然暴雪也早就申明过凡是编辑器上制作出来的游戏，版权将归官方所有。搞一个评选，然后把最好的编辑游戏合起来卖钱？这些都是小把戏，说不定哪天，国内一家网游公司就会号称使用星际2引擎制作了一款名叫《星际XX》的山寨网游，打开一看，原来是用地图编辑器引擎做的！

电子竞技办比赛

暴雪这个项目的最大客户就要数我们的韩国兄弟了。韩国的星际职业联赛，无论从比赛规模、选手工资、关注人数和假赛场次，都要比我们中超联赛高级很多。于是乎，当韩国电子竞技官方提出各种条件来限制星际2比赛的时候，暴雪也急了：老子可是要靠这个赚大钱的啊！果不其然，自从暴雪取消局域网之后，所有的电竞比赛都要在BN战网上进行，而且官方也随即宣布以后所有的星际2比赛项目都需要经过暴雪授权，否则将有可能被起诉。（我们编辑部对抗赛是不是也要授权啊？）也就是说以后无论是硬件厂商还是比赛主办方，这赞助费和授权费，可少不了暴雪一份了。



Sky 评分9.5
编辑部第一个掏钱买正版游戏的人

擅长种族	人族
拿手地图	战争平原
擅长战术	机枪兵+导弹兵+医疗飞机（MMM流）
编辑部排名	第六名
经典对战名言	杰哥，我们还是玩2V2吧！

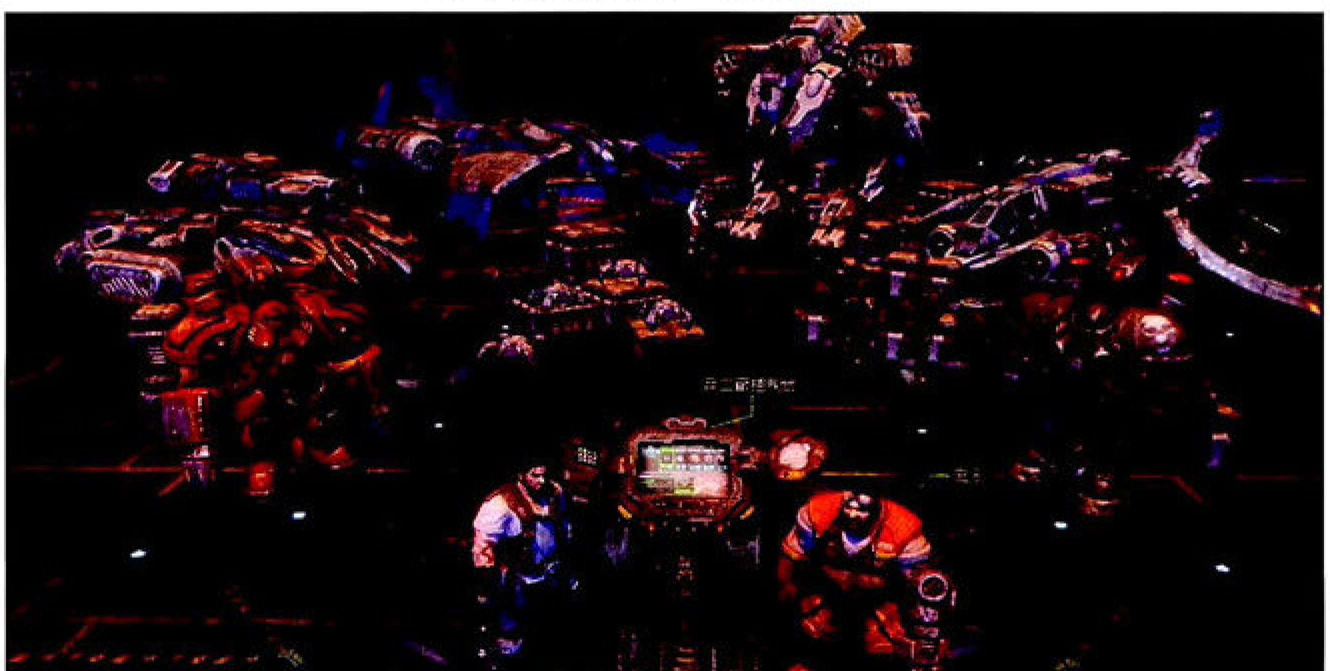
中文版里游戏内文字和NPC说话口型都是中文（发音）的，可见暴雪之专业



时隔12年后，星际争霸2终于发布，什么叫万众期待，什么叫望眼欲穿，看看销量就明白。尽管整个游戏并没有给我想像中那么巨大的震撼，但已经足够成为时下的流行，不管是源自星际1代的扎实基础，还是因为暴雪这块金字招牌，星际2的成功也成了必然。

留下印象最深的是单机剧情模式，29关相当于一代所有战役的总和，而且这仅仅只是人类战役，还有两个种族的剧情等着你来掏钱。独特的关卡设计是最让人感到欣喜的，摆脱了即时战略一贯的剧情疲软的通病，没有了“消灭对方所有单位”的无聊关卡，取而代之的是：岩浆起落瞬间的运输采矿、和敌人进行经济规模比赛、拦截运输火车的铁道游击队、白天和黑夜之间的任务转换和暗黑式的英雄过关模式等等一系列“经久耐用”的关卡设计，当然再配上专用于骗点卡和YY用的成就系统，我想大部分玩家绝不会只满足于打通剧情那么简单。

最后不得不提下，花了大价钱买的正版。没有买到美版的典藏包，是因为没钱，我可以原谅自己；买了台版的普通包，是因为外语不好，我也可以原谅自己；但听着毫无沧桑感而言的雷诺配音直到整个剧情结束，这就是我的脑子出了问题。


兵工厂武器大合集，钱不多，升级需谨慎哦！



咖啡 评分8.5
暴雪醉翁之意不在酒

擅长种族	神族、虫族
拿手地图	失落的神庙
擅长战术	快操大帝，神族XX流，虫族六狗无敌
编辑部排名	第三名
经典对战名言	Kao！蛮好这盘用虫族（神族）的

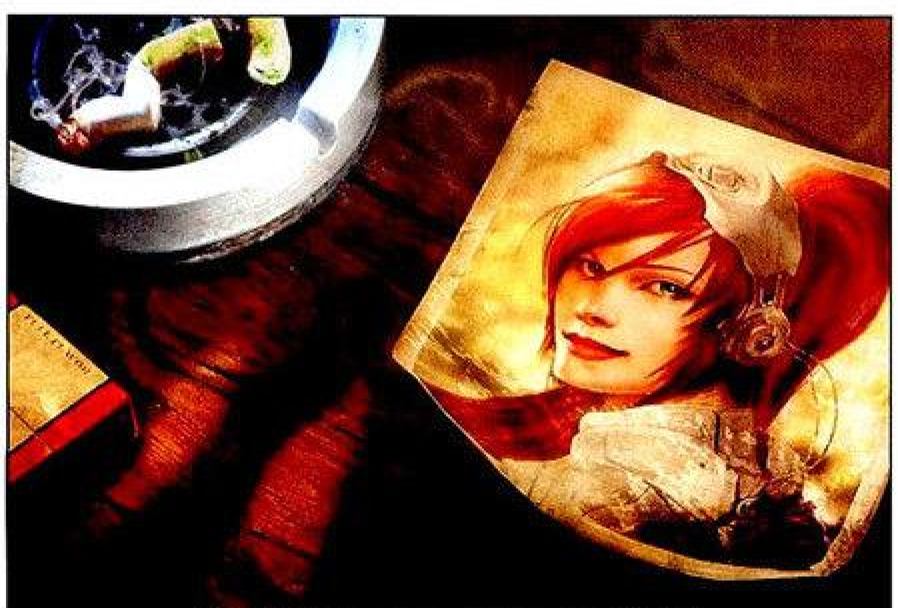
首先我并不认为SC2是一款能够力压群雄的游戏，尤其是在当下，单机游戏再次复苏的时代中。对于一个10多年前火热的游戏做复刻（姑且请让我用“复刻”这个词，因为游戏的主体是大致相同，而发展的是剧情线和3D图像技术），而我们所熟悉的暴雪大神经常说这么一句话：“过去的，就让它过去吧！”，因此私以为这个行为并不符合BLZ的习惯。

为什么要推出SC2？BLZ侧重点并不在于游戏的本身，也不是对于一款经典的致敬，更深的发展策略中心在于BN（Bettle.net）战网平台的复苏。WOW是MMOrpg游戏，BN对它来说可有可无，但一款对战竞技游戏则非常适合用来扩张这个平台的用户。WC3已经过了风头浪劲的年代，推出一款新的竞技游戏需要重新吸引用户群体——盘算之下，也许只有SC2是一个最好的选择。

因此SC2来了，唤醒了曾今叱咤风云的指挥官们，也带出了电子竞技的 新一轮浪潮，更吸引了不明真相的新一代玩家们……此时，BN在背后窃窃地笑。



每个单机任务都有四种难度和三个基本成就



游戏读取的桌面每次都会不同



杰哥 评分10
玩了12年星际的男人飘过

擅长种族	随机
拿手地图	随机
擅长战术	随机
编辑部排名	第二名
经典对战名言	又赢了，要不下盘我让你们70%？



每个星球都有自己的壁纸和建模

自从Beta测试以来玩过了对战，玩过了电脑总感觉缺少了点什么，这次7月27号终于单人战役模式浮出水面，《星际2》每时每刻给我带来的惊喜，单人战役画面可以说是相当震撼，开头略带有些伤感，画面的感觉就像是在身边，雷诺、泰科思的主角人物刻画相当到位，配角都有各自的特点，不止画面给我带来了CG般的享受，游戏性也是重中之重，科技、兵种、英雄都让我看到了崭新的一面，里面有些雇佣兵虽然是《星际1》中有的但是在暴雪的重新刻画中显得更神气、更细致了，身临其境地完成了所有自由之翼的关卡之后还能进行挑战模式和对抗电脑模式这使得我在闲暇中还能训练我的操作同时还能完成成就，成就这个东西很神奇，它能使你在重新玩自由之翼关卡时让你充满新的挑战欲望，总而言之星际带给我的不止是画面和游戏性还有略微的一些情感，看着星际长大的我也算是值得了，暴雪没让我失望，我想这点大家都是这么想的吧。



肥龙 评分10
游戏发布之前我不知道星际2是啥

擅长种族	神族
拿手地图	库拉斯溪谷
擅长战术	后发制人，封路造塔出巨像或航母
编辑部排名	第四名
经典对战名言	哎，你们的意识太差了，我没法和你们配合！

当听很多人说星际2太贵的时候，我不屑一顾，400多人民币的价格，包括终身使用权。这种品质的游戏几年才能出一款，你还在乎这点钱？你上次买正版游戏是什么时候？

相信很多人拿到游戏后第一时间选择了剧情通关，而且都选择的是菜鸟难度——虽然网络上已经不少高清CG片段，但是大多数人还是想亲身地体验一把（凯莉根被人族抛弃、被虫族包围的那段CG更是让很多人思潮澎湃、情绪荡漾）。

剧情通关之后我却感到稍稍地有点失望，剧情过于俗套。说白了这就是一个混淆了正义与邪恶，在残酷和下流的社会背景下的一个爱情励志故事。简言之就是一个叛徒跟一个土匪为了一个女人而战斗，而这个原本良家的妇女被社会和现实所摧残，不禁毁了容，性情也大变，是个典型的苦大仇深、报复社会的反面教材。最终叛徒被正法，土匪救美人，而女人最后时刻悬崖勒马，洗心革面，被毁的容貌和精神也恢复往昔，青春焕发地与土匪浪迹天涯……预知后事如何请待下回分解。

PDF过刊杂志收藏购买微信：hfwz888888



贪睡猫 评分9

暴雪你应该让雷诺更帅一点

擅长种族	虫族
拿手地图	所有单机地图
擅长战术	双矿爆蟑螂
编辑部排名	第七名
经典对战名言	喂喂，能不能让我先发展5分钟你们再来打啊？



完成任务和成就越多，获得头像就越多

作为星际2的剧情FANS，“雷诺的将会走上什么样的道路”抱着这样的期待进入游戏的某猫，在两天时间里就打完了剧情战役，不得不说这次暴雪对于雷诺的塑造让某猫喜忧参半。在幽魂事件中，协助了幽魂的雷诺是让某猫最为欣喜，雷诺所作的在历史中或许可以说有着在创造“更美好的明天”这样的大义，但是他自己从来没有否认过这是被复仇驱使着的行动，即不会对自己的行动迟疑也不会对自己的意志迷失，所谓的独狼便是如此，体现了雷诺真男人的形象。不过可惜的是在最后决战前的那段动画，有把雷诺打造成了一个彻头彻尾的美式英雄主义人物，我只想对暴雪说够了！我们要的是个性，不是在拍样板戏，这样的表现难免有着“蛇尾”的感觉。相比起来泰格斯大叔倒是从头到尾都魅力非凡。

还有有一点不太满意的是，在“末日预言”那关中我们面对末日降临的虫神混合体？完全没有感觉，我们面对的仅仅是比虫族多点肌肉的东西，完全就没有体现出纳鲁萨迦所说的虫神混合体的完美与强大，最后依然是被想虫子一样源源不断的虫神混合体给淹没了。到头来纳鲁萨迦是创造一群肌肉型的虫子吗？相信那些开着高科技武器被淹没的神族和某猫一样的心有不甘啊。不过纳鲁萨迦为什么要创造完美的生物呢？他们本身是生物吗？如果是生物的话，那么他们自己不是会被“完美”的虫神混合体取代吗？如果不是单纯的生物，那么他们又将是什么呢？期待在暴雪之后的资料片中慢慢揭晓。



夜猫 评分9

其实我不太会说坏话……



游戏新增的挑战任务模式非常有趣

擅长种族	人族、虫族
拿手地图	随机
擅长战术	随机
编辑部排名	第一名
经典对战名言	哥是编辑部星际帝，哥是暴雪派来玩你们的！

好吧，你们都在说星际2小姐的坏话，我就是不说2小姐就是重新华彩化妆回炉货！我就是不说暴雪总裁的儿子肯定是玩人族的！我就是不说剧情策划都在啃1代的老本！我就是不说几个亿的美刀预算全用来拍小电影去了！我就是不说……因为你们说我苦等了12年的2小姐坏话，2小姐很好的，你们不能黑她！我这次就傲娇了！（贪睡猫：你再恶意卖萌，都没有人会承认你那个自封的第一名。）

公测一个月以来，相信所有玩家都在抢先体验这次《自由之翼》的剧情，狼哥今天还在群里哀号：暴雪骗了全世界的人！战役成就最后10点全世界都没办法完成！完美党们都在为1590/1600在竖起某个手指！根本没有摸一下剧情的野猫只能在旁谨慎表示，这对我而言毫无压力。因为野猫知道，一旦点开剧情，看见几倍于对战系统的作战单位，还有复杂到赶超到WOW天赋系统的科技树，野猫也要活动活动某根手指的神经。

所有的诟病，黑话其实都无法阻止一个事实——星际2已经取代了魔兽3，成为了目前天下第一的竞技项目。暴雪10多年曲线救国，用魔兽这个干儿子来扶持星际这个正房之子的计划也得以实现！暴雪成功了，我等电竞饭们也迎来了春天——至少我们有新的内容写了，有新的比赛看了，有更新的内容可以讨论甚至是吐槽。这些还不够吗？有爱的就顶！我是暴雪青我自豪！





⬆ 除了亥伯龙神战舰之外，游戏还有其他任务场景

⬅ 游戏里的暴雪总部，位置在哪里暂时保密

作者：又找回当年盟军敢死队感觉的samtown 编辑：samtown 美编：哈秋

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼™



攻略阿汤版

关卡卫星地图攻略

已经预约了半年之久的星际2强打攻略终于粉墨登场啦！看了题头大家就应该知道只要是本大叔版本的攻略，自然会带来超级给力的内容。所谓关卡卫星地图攻略，就是大叔特地向暴雪官方索取的超精细关卡地图并依此制作的任务剧情攻略。绝对独家所有，版权归暴雪！由于篇幅的关系，大叔将分三期连载这30关无与伦比的星际2单机剧情，同时也提醒大家，此攻略绝对作为杂志最精美的收藏品提供大家，从本期开始，接下来的9月下、10月上杂志，大家都不能错过哦！PS：如果大家还觉得图片不够大的话，请及时购买电攻出品的《星际争霸2 官方攻略本》。好了，什么新手上路、剧情介绍统统省略，让我们直接进入单机任务第一关！



自由之翼 关卡全攻略 流程表

序章 吉姆·雷诺章节	解放日 →	亡命之徒 →	关键时刻		
殖民难民 艾瑞尔·汉森章节	疏散行动 →	暴走 →	拯救海文星 或 海文星沦陷		
鬼灵行动 加百列·托什章节	恶魔乐园 →	丛林欢迎你 →	越狱 或 鬼使神差		
反叛军 玛特·霍纳章节	惊天快劫 →	割喉战 →	毁灭巨神 →	惊爆内幕 →	隐藏关：一探究竟
挖掘神器 泰卡斯·芬德利章节	强行夺取 →	挖掘行动 →	莫比斯系数 →	超级新星	
末日预言 泽拉图章节	末日之呢喃 →	邪恶转折点 →	末日的回音 →	黑暗深渊之中	
终章 泽拉图查尔行星章节	虚无之门 →	地狱之门 →	深入虎穴 或 撼动天空 →	背水一战	

注：由于众多章节是可选任务，故本攻略流程是按游戏中任务列表排序

解放日



雷诺回来了！在经历了长达四年之久的游击生涯后，这位曾经自治联盟人民眼中的英雄，孟斯克大帝的首席助手如今已经沦落为了一名通缉犯、歹徒、杀人犯、反动叛乱者……只因为他的背叛和反抗给孟斯克帝国造成了大量的损失，削弱了他在人民心中的威信。而今天，雷诺又回到了曾经为他带来荣耀的玛尔萨拉行星，来摧毁自治联盟的前哨战。在这里，他将带领他的兄弟们和支持他的人民开始自由解放之路。除此之外，雷诺也要将他与孟斯克之间的个人恩怨，来一个真正意义上的了结。

过关心得

本关即便是困难难度也很简单，3个任务成就都很好完成。记得大叔在之前的剧透中已经介绍过这个关卡。只要拉上你的步兵一路杀过去就行了。要强调的就是完成成就，普通任务的成就让士兵们在后面远远跟着，雷诺独自上前单挑掉5个小兵就OK。困难任务成就，记得不要漏掉边边角落的敌人和3架维京战机。

任务成就	达成方式	成就点
解放日	在达成所有任务目标的状态下完成解放日	15点
雷诺再现	在普通难度的任务中，让雷诺击杀5名敌人	10点
打到孟斯克	在困难难度的任务中，击杀所有敌方单位	10点

亡命之徒

主线任务	1）摧毁自治联盟基地 任务奖励：45000
奖励任务	2）营救反抗军



在酒吧酗酒的雷诺遇到了一个老朋友，曾经的生死战友提卡斯·芬德利。虽然雷诺不了解他究竟是如何从戒备森严的自治联盟监狱中逃脱的，但芬德利的出现确实给予雷诺很大鼓舞，他们又能像从前一样并肩战斗了。他带来了一个有趣的消息，在行星边缘地带的一个联盟基地里正在挖掘一个古老的神器，夺取它，不仅有金钱奖励，还能得知更多秘密。

过关心得

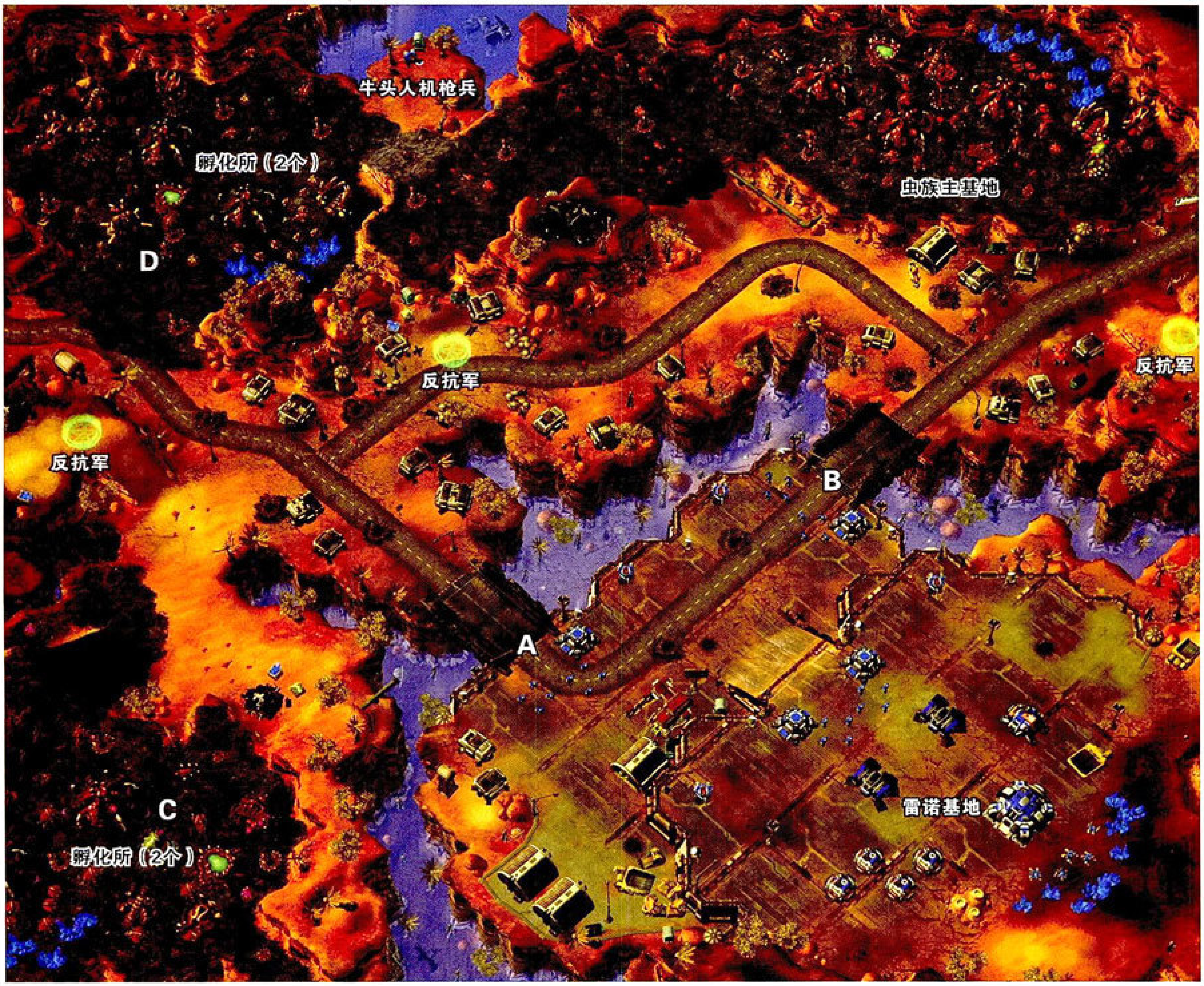
本关你可以获得第一个单机任务特有兵种：医疗女兵。任务上没啥大不同，就是开矿，造兵营，出兵，摧毁地图上方的敌军基地。普通难度成就具体位置我已经在地图上标示了。困难成就完成方法是，第一批士兵在8个时就赶往地图左下角营救反抗军，不要恋战，直接冲向反抗军，你就可以拥有一批机枪兵和医生的帮助，还能得到一个兵营。此时将兵营补充到一共4个以上，汇总到20个机枪兵和8个医生后，直扑敌军基地，10分钟内横扫没太大问题。

任务成就	达成方式	成就点
亡命之徒	在达成所有任务目标的状态下完成亡命之徒	15点
金钱奖励	在普通难度任务中收集所有的金矿和瓦斯箱	10点
速者生存	在10分钟之内完成困难难度的亡命之徒	10点

信：bfwz8

关键时刻

主线任务	1）坚守阵线直至撤离（20分钟） 任务奖励：55000
奖励任务	2）营救反抗军（3批）



战斗胜利后，雷诺才从芬德利口中得知神器的幕后买家是著名的财团——莫比斯基金会，至于他们买这个东西有什么用他也没说出个所以然来。可正在此刻，一大群虫族军队从天而降在考古挖掘场，包围了雷诺的部队。虫族的意图很明显——夺取神器。寡不敌众的雷诺部队立刻向太空中的亥伯龙神号求救，霍纳舰长正急速赶来支援，想知道原因和结果，先守住虫族进攻再说。



■ 基地即将被虫族突破

过关心得

本关一上来先把地堡补足，A、B两个出口各补一个，让机枪兵进驻地堡，再留守两个工程车，初期防守基本没啥问题。此后补充工程车霸矿，补充兵营拼命出兵，以防守两点为主。如果不是完成困难难度下的成就，医疗兵也不用出。守住A、B两点20分钟，任务就能轻松完成。期间别忘了派一组兵去营救3批反抗军。想完成普通难度成就，让机枪兵靠前防守，尽量别让虫族接近地堡，工程车记得及时修理建筑就可以。但要完成困难难度下的成就，就必须建造5个以上的兵营并建造医疗女兵。当你差不多到50个机枪兵+10个医疗兵的时候，出击进攻左下角C点虫族基地，先消灭2个孵化所，然后乘胜进攻D点，再打掉2个孵化所就能完成任务，期间记得不断要补充兵员。



■ 基地两边出口布满防守士兵

任务成就	达成方式	成就点
关键时刻	在达成所有任务目标的状态下完成亡命之徒	15点
坚守阵地	在不损失或者回收任何建筑的情况下，完成普通难度任务	10点
攻击就是最好的防御	在困难难度的任务中，摧毁4座虫族孵化所	10点

强行夺取



被霍纳救回太空后，众人才得知原来虫族对整个星域发动了全面进攻，而进攻的策动者就是虫族领袖——刀锋女王凯瑞甘。雷诺惊诧不已，虫族销声匿迹4年了，如今再次卷土重来究竟是为了什么呢？不过，唯一的好处就是孟斯克撤回了追捕雷诺的舰队转而抵抗虫族。此刻的雷诺很想了解情况，但毕竟势单力薄，只有远离战争。不过佣兵不会闲着，莫比斯基金会又发现一个神器在蒙利斯星球上，走！赚钱去！

过关心得

此关你要抢在地图上方的虫族之前夺取神器，你可以选择新兵种——掠夺者。他的强大火力对防守的神族部队很致命，但对付虫族不太合适。先建造一批用来进攻神族基地和寻找4个圣物（位置已在地图上标出），然后在家门口建造兵营并配备机枪兵防守虫族的进攻。一路向东扫荡，就能到达神器点。想要完成普通难度任务必须集结20个以上的掠夺者和10个以上的医疗兵攻打石像守护者，千万不要用机枪兵去，很容易被烧死。想要完成困难难度成就，绝对不能管奖励任务，至少要5个以上的兵营，以最快速度生产掠夺者，边打、边前进、边补充，不让神族有喘息机会，记得优先打水晶塔，他会让神族建筑停止运作，一口气冲到神器点就行。家里的防守要先行造好地堡和防空塔，因为后期有不少飞龙压来，你可能无暇顾及。

任务成就	达成方式	成就点
强行夺取	在达成所有任务目标的状态下完成强行夺取	15点
坚若磐石	在不让任何单位死于神族石像守护者的状态下，完成普通难度任务	10点
打带跑	在15分钟内完成困难难度下的任务	10点



■击毁水晶塔，神族建筑就会瘫痪



完成任务后，你赚到了不少佣金，可以用来招募佣兵和升级部队了。由于芬德利和刀锋女王的同时出现，雷诺与霍纳就神器的背景展开了讨论，显然芬德利的目的并不完全在于赚钱和帮助雷诺，但出于友情和信任，雷诺不想过多了解……正在说话之际，突然屏幕上传来了呼救信息，信息的来源是联邦殖民地阿格利亚行星，负责人汉森博士告诉雷诺，整个星球已经被虫族占领，她希望雷诺能够前来抵挡虫族并帮助她的人民逃离星球，对于急需人民支持来推翻孟斯克帝国的雷诺而言，这义不容辞。

过关心得

此关你能获得新兵种火焰兵，专门对付虫族小狗。上来一进基地就立刻早足工程车霸矿，并生产少量机枪兵配合火焰兵护送第一批居民运送车队。然后分别在地图上的A、B、C点建立防御，建造机枪兵+火焰兵+医疗兵的组合对付进攻的虫族部队，同时也要派遣移动部队护送每次从基地前往运输机场的车队，一共有5批车队，在普通难度下，只要守点和护送的兵力足够，完成成就不在话下。但若是想要完成困难难度的任务，就需要更熟练、更快速的操作，抓紧时间出兵才是王道，让部队铺满3个防御点吧，但关键在于A点和C点的两个碉堡，切记不能让虫族摧毁（建议之前在兵工厂里，必要时要多配备几个工程车在周围时刻修理，防守的部队，也可以突前一点，宁可死人，也不能损失一个建筑哦，不然成就无法达成。

任务成就	达成方式	成就点
疏散行动	在达成所有任务目标的状态下完成疏散行动	15点
小心易碎	在不损失任何运输卡车的情况下，完成普通难度任务	10点
永不牺牲	在不损失或回收任何建筑的状态下完成困难难度任务	10点

暴走

主线任务 1）净化感染，摧毁所有受感染建筑（144个建筑）任务奖励：110000

奖励任务 2）击杀感染虫（2个）任务奖励：虫族研发点数2点



在营救了汉森博士和她的人民之后，她留在了雷诺的舰船上帮助你发展科技，不过她也提出了更多营救要求。在一个名叫霍夫曼的星球上居住着许多逃离虫族进攻的难民。但是最近，这些难民们出现了可怕的感染和变异。汉森博士希望雷诺能为她调查这个行星，找出感染的原因。但雷诺告诉她这些人和建筑都受到了虫族病毒的感染，已经无药可救，必须净化消灭他们，以此防止病毒继续扩散……

过关心得

此关你又能获得一个新兵种：恶狼战车，它能给你完成任务和成就带来很大帮助。这关任务很有趣，分为白天和黑夜，在3分45秒时间内切换，你需要在白天外出消灭被感染的建筑，而在夜晚回到基地防守大批从地下钻出来进攻基地的感染人。首先，你需要在基地A、B、C三个通道口上分别建造两个碉堡并配备士兵+医生+工程车，然后迅速将人口提升到200并大量建造恶狼战车。当战车达到一定数量后（至少50辆），你就可开出去攻击了。由于恶狼速度快，攻击也不差，用来完成普通和困难难度下的任务都不在话下。

任务成就	达成方式	成就点
暴走	在达成所有任务目标的状态下完成暴走	15点
28分钟后	在第5个夜晚来临前，完成普通难度任务	10点
恶夜猎杀	在困难难度的任务中，于夜间摧毁15栋被感染的建筑	10点

微信：bfwz8

惊天快劫

主线任务
1）摧毁自治联盟火车（8辆）
2）不要错过3辆火车
任务奖励：110000

奖励任务
1）找出响尾蛇坦克（6辆）
2）采集破坏蝎化石样本（3个）
任务奖励：虫族研发点数3点



在完成了汉森博士的委托之后，霍纳告诉雷诺，我们将前往过去人类荣耀的首都——塔桑尼斯，现在只剩下残垣断壁。联盟军队又回到那里建立基地，并挖掘出一个看似很重要的东西，他们将用火车将这个宝贝运走，但我们不清楚确切是哪一辆火车。前往塔桑尼斯，建立你的基地和部队，绝不能放过这个东西，究竟是什么？拿到手就知道！

过关心得

这关相对来说是比较简单的，火车会从上中下三条铁路线随机出发。你可以获得新兵种：响尾蛇气垫坦克。如果想轻松完成任务和成就的话，建议你多造点这个。一上来先发展基地并在A、B两个出口处建造碉堡并派遣士兵防守。然后派兵去寻找响尾蛇坦克，基地周围就有4个，另外2个我都在地图上标示了哦！找到响尾蛇坦克后，先消灭第一辆火车。此后每次火车发车间隔时间是3分钟。快速建造响尾蛇吧，越多越好。掠夺者猎杀小队在任务中段会出现，大约10个导弹兵，杀光普通成就就完成了。困难任务下，火车行动速度将更快、血更多、卫兵也更多，完成成就你得需要30个以上的响尾蛇坦克来对付火车，而且还要不断补充。同时，家里的防御也要做好，敌军会大举进攻哦！

任务成就	达成方式	成就点
惊天快劫	在达成所有任务目标的状态下完成惊天快劫	15点
欺凌恶霸	在普通难度任务中，击杀掠夺者猎杀小队	10点
银色闪电	在不让任何火车通过的情况下，完成困难难度任务	10点

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼

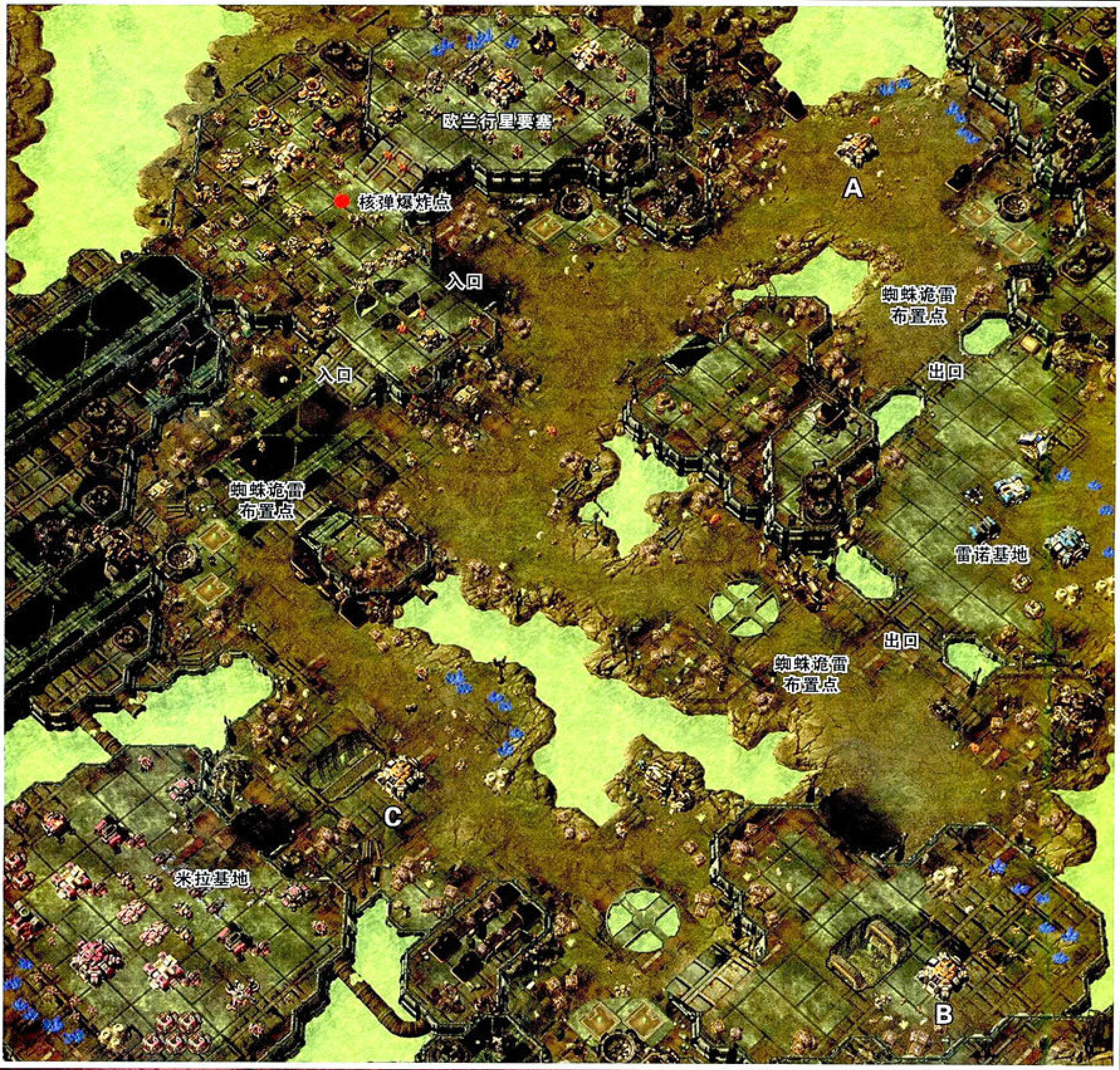

■ 双地堡+机枪兵+喷火兵+医疗兵的防御组合


■ 眼镜蛇坦克打再快的火车也是手到擒来

割喉战

主线任务 1）赶在欧兰之前买下佣兵的合约（6000金矿）
2）摧毁欧兰的行星要塞 任务奖励：120000

奖励任务 1）寻找走私的神族圣物（3个）
任务奖励：神族研发点数3点



消灭了所有火车后，发现这个宝贝居然是一个老旧的生化机器人副官，虽说没什么用，但它记忆库内的秘密资料却很吸引人，不然孟斯克就不会那么紧张它了。不过由于雷诺的罪犯身份，他无法打开副官的密码锁。不过有一个人可能可以打开，那就是居住在海盗行星亡人港的欧兰，但这个人是一个海盗外加走私贩，解锁好的副官被他扣下不愿归还，不过这里还有一位强大的美眉级海盗佣兵米拉，据说她与霍纳还有过那么一段感情……只要搞定她，那欧兰就别无选择。

过关心得

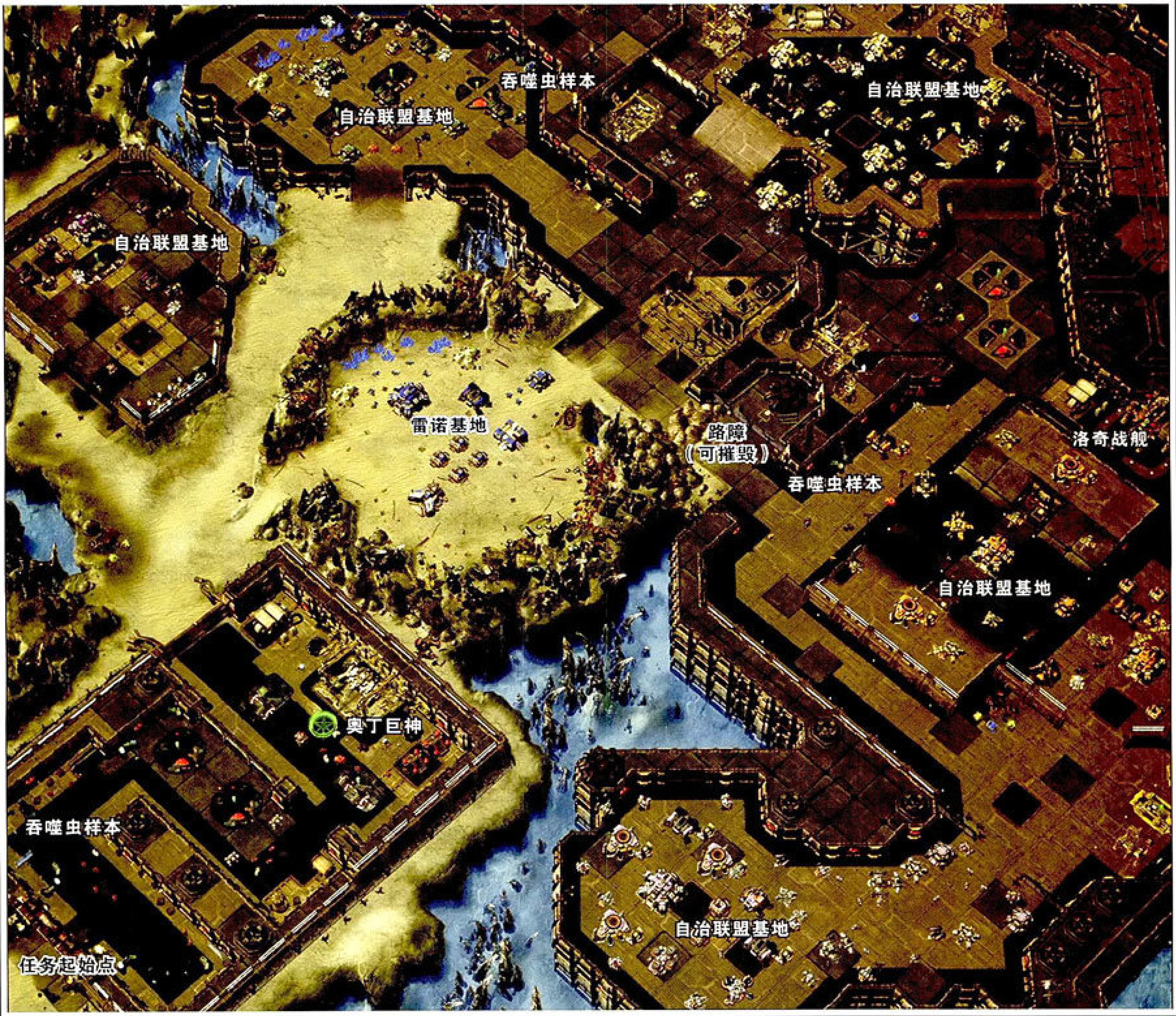
本关是一个资源获取关卡，你要抢在欧兰之前支付6000金矿给米拉。你除了要自己挖矿外，更多的还是要外出捡垃圾。米拉送你的秃鹫摩托能派大用场（这可是阿汤叔最喜欢的耍酷战车哦！）任务初始你先别想着拼命存钱，因为捡垃圾的钱都足够你支付佣金（气矿都不用造，靠捡垃圾就足够应付），你得先多造点秃鹫抓紧时间把地图上A、B、C三点的欧兰基地给灭了，否则，他很快就能采到6000矿。然后再去捡垃圾，搞定米拉后她的部队会归你指挥，一拥而上摧毁欧兰主基地就行。这里的普通任务成就需要你多造一些秃鹫，然后把秃鹫的蜘蛛诡雷埋设在自家基地的两个出口或欧兰基地的出口，然后就等吧，很快就能击杀25个单位。不过困难难度任务就有点BT啦，不能造工程车哦，没有一点微操的话，恐怕玩不成。

任务成就	达成方式	成就点
割喉战	在达成所有任务目标的状态下完成割喉战	15点
扫雷者	在普通难度的任务中，以秃鹰的蜘蛛诡雷击杀25个目标	10点
玩牌时间	在困难难度的任务中，与米拉签下合约之前，不建造任何额外的太空工程车	10点

毁灭巨神

主线任务
1）摧毁自治联盟的全部基地
2）奥丁必须存活
任务奖励：120000

奖励任务
1）寻找并摧毁洛奇
2）寻找吞噬虫的组织样本（3个）
任务奖励：虫族研发点数3点



原来这个老旧的生化机器人就是以前孟斯克旗舰上的副官，它保存了许多孟斯克的指挥信息，当然最重要的就是那次塔桑尼斯之战。这一战让雷诺失去了一切，信仰、爱情、忠诚。虽然不愿再提起，但这些信息却能帮助雷诺推翻孟斯克，现在只需要利用媒体让自治联盟的人民们知道真相。雷诺得到信息，一个军工厂里，自治联盟正在建造一辆终极战车——奥丁（巨型雷神），它在修建完成后将会被运回首都克哈行星，派遣芬德利去偷取它，为后面的行动做准备。

未完待续

过关心得

本关的新兵种是：幽灵战机（一代游戏里人类的主力战机）。首先，你需要保护芬德利去偷取奥丁，然后芬德利开始大开杀戒（无法由你控制），无奈之下只得由他去消灭所有的敌军基地，你所要做的是多派遣几个工程车跟随他修理奥丁，别让奥丁被爆了。同时，自己也要发展并防御好基地，多造一些幽灵战机（至少10架）。在普通难度任务下，派遣他们去消灭洛奇（一艘巨型战列舰，已在地图上标示），就可以完成成就。困难成就，你不仅要多派工程车（至少6辆），还要派步兵去配合奥丁进攻，因为敌军的防御会变得很强，必要时候你得赶在奥丁之前把敌军基地灭了。



■ 奥丁还可以发射核弹，太强了

任务成就	达成方式	成就点
毁灭巨神	在达成所有任务目标的状态下完成毁灭巨神	15点
诸神之克	在普通难度任务中，摧毁洛奇	10点
末日来也	在困难难度的任务中，奥丁所受伤害不得超过其生命值的30%	10点

一直被改编，从来被传承

之四大名著改编

作者：sky 贪睡猫 朱朱 小P羊









近年来也不知道刮了什么风，各个名导都哭着喊着要重拍四大名著，到底是急着把名著发扬光大还是真的没东西可拍，一派你方唱罢我登场的架势，刚送走了板砖与鲜花齐飞的《三国志》，又来了一部更胜《聊斋》的《红楼梦》，接下来还有两部“地雷”等着广大无辜观众去踩。我们本来就生活在一个充满了“惊喜”的世界，**看看近几年发生的这些事，犀利哥让sky明白丐帮也有帅哥，春哥和曾哥颠覆我对于性别的认识，芙蓉和凤姐直接打垮了这20多年来所累积的审美观，**这个世界到底怎么了，存在即是合理的，但这未免合理的都太前卫了。

名著的改编在游戏这行已经是司空见惯，一来游戏行业竞争激烈，编剧自创能力越来越差，以一部成功的剧作作为蓝本比创作一部新剧承担的风险要小得多，而且群众基础雄厚，就算不成功引来玩家大骂，骂得越多，引起的注意就越多，上线率也越高，投资商赚个一锤子买卖，拍拍屁股走人，**跑到哪个不知名的小岛风流快活，留下一帮愤世嫉俗的天天扎堆在那口诛笔伐，骂他个七七四十九天，口干舌燥而力不竭，还真把自己当回事。**下面就让我们来看看





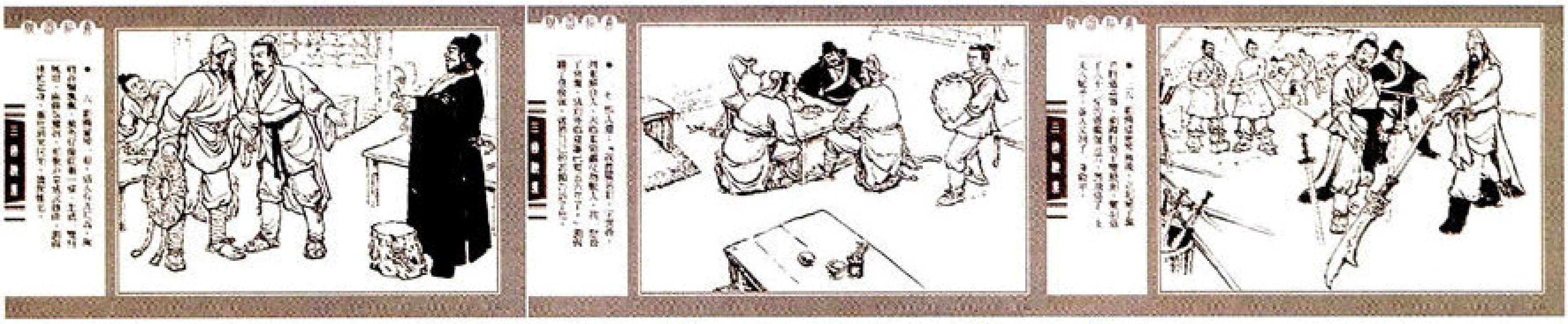
游戏十年 之四大名著改编

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

三国演义

——滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。





三国[四大无理]改编

关公不战秦琼，改战真田幸村

剧本：曾经活跃在《三国无双》和《战国无双》舞台上的诸路英雄梦幻般地跨越时空聚集在了异次元世界，共同讨伐魔王远吕智。

一个YY的剧本，两款骗钱的系列，又见穿越，就这样两帮老死不相往来的人群莫名其妙的聚到了一起，曹操能和织田信长煮酒论英雄，刘备和宫本武藏船岛决斗，明智光秀非要和张颌比谁娘娘腔，我想要在当时找个翻译也挺难的。干脆编剧再狠点，把中日武将结姻，多生几个混血儿，然后再开发个《合体无双》得了。



放在一起看看长得都一样，只是换了一套服饰

居然把孙悟空也扯了进去

三国都是赛亚人

技能：《联合作战》中的"真·无双觉醒"系统，当满足一定条件时武将可以变身为充满斗气的鬼神姿态，变身后武将可以使用超级跳跃、瞬移等许多特殊动作。

鸟山明告诉我们一个古老的传说记载，每隔1000年就会诞生一个拥有巨大能量的特殊赛亚人——超级赛亚人！变成超级赛亚人的条件是让怒气爆发。变身后，头发倒竖，眉毛和头发都会变成金黄色，全身被火焰一样的气所笼罩，而眼睛会变成浅绿色、形状也有所改变。原来早在三国时期赛亚人就已经来到地球繁殖后代，不知道我是否有赛亚人的血统，找点事情怒一下。书上说"从百万军中取上将首级如探囊取物"，现在想想合理多了。



看这发型，好像已经练到了超级赛亚人第三层

搞了半天三国没男人

篡改：把三国的人物全部篡改成了女性，不过除此之外的内容都让人怀着"这真的和三国有关系吗？"的疑问。



虽然异姓，既结为"姐妹"，则同心协力，救困扶危；上报国家，下安黎庶。

《恋姬无双》实在是一个让我很不好评论的游戏，其实就客观的来讲游戏本身的剧本还是蛮有趣的，CG也蛮精美。不过偏偏要和在国内做的好被质疑、做的不好被狂喷的三国搞上一腿。作的这么明显，显然就像是带着当年牛鬼蛇神的高帽，当然我也明白现在游戏都要有个"噱头"。其实就某猫来说，如果玩这游戏会联想到三国的正史，那只能说你实在有够寂寞的。面对如此明了的"娱乐"，我想说既然几年前的西游可以大话，那么我们面对这游戏时何不娱乐的一笑了之。其实日本此类改编自己历史的游戏也不在少数，或许因为文化的差异，对于他们来说，没有什么不可以破除，而相对的也没什么不能创造。而对于我们来说，我们现在所有的一切全部要建立在脚底下埋地越久越好的化石上面。



周边产品相继推出

骑马的可能是吕布 也可能是钢弹

改造：《SD高达三国英杰传》用一个个钢弹来重新演绎一遍三国的历史，其实这是万代为了卖模型出来的周边产品

高达这玩意实在发展的太厉害，即是动漫作品也是商业化的无敌利器。而三国这东西人气高的可以，能够赚钱的话，脑子一定动的比什么都快，人气+商业化效应=赚钱，我猜测当年万代就是这么策划这方案的吧。其实老实说某猫虽然很喜欢三国也是高达迷，不过对于这东西的改编实在没有多大的感觉，应该就是所谓的这个赚钱方案范围以外的分类吧。聊胜于无的东西，如果你的孩子喜欢三国的话，就在他年幼的时候用这东西扫盲一下吧，小孩子没有啃四书五经的集中力，不过等他长大了之后一定要认认真真的读一下我们自己写的三国。



动画游戏一应俱全

三国游戏[改编五大类]

即时策略

代表作：三国志系列

改编角度：直观的模拟三国攻城拔寨的场面，整个国家你就是指挥官

篡改原著：称霸全国掌握在自己手中，就算你只是废化

《三国志》系列是日本光荣推出的历史模拟游戏，目前已出到第11代，受欢迎程度可想而知，配合惯例每代必出威力加强版（所谓的加强版其实才是真正的正式版，从这一点就看出光荣从很早就有了内测的概念），游戏的主体是即时策略，每一代游戏都有不同的风格与侧重，一般分为武将视角和君主视角两大侧重。其精华是对三国历史细致的考据，和传神的人物肖像，对三国时代庞大的政治军事构架完美的融入SLG游戏模式，应该算的上是比较有历史内涵的游戏作品。



到了11代的水墨画风格还是比较让人能够接受

战棋

代表作：曹操传

改编角度：从曹操生平的各大战役着手

篡改原著：孔明受魔王控制，反刘备，联东吴战曹操；曹操统一全国得到关羽



非常“绿色”的人物设计

光荣自从推出战棋风格的《英杰传》后，接着就相继推出了《孔明传》、《织田信长传》，而《曹操传》把整个系列推到了顶峰。同英杰传系列以往的作品一样，《曹操传》前半部分将忠于历史，几乎都可以从《三国演义》中找到相关的情节，镇黄巾、讨董卓、伐吕布、剿袁术、战官渡、鏖兵赤壁、争夺汉中等。而后半部则可根据你在游戏中所选择的选项，改变曹操的历史。游戏中有两种不同的结局。一是按历史发展，等到刘备兵败后乘虚而进军蜀吴，最终统一全国。另一个结局就是孔明受魔王控制，反刘备，联东吴战曹操，最后当然是曹操战胜，统一全国最后得到蜀国猛将——关羽。

角色扮演

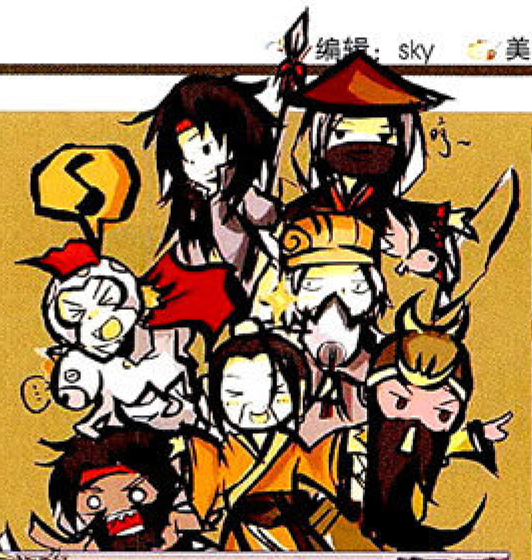
代表作：轩辕剑外传——汉之云、云之遥

改编角度：蜀魏之间的交锋

篡改原著：将诸葛亮塑造的更为接近于“三国志”中重文 、轻武略的形象，究竟是不是还原了真正的历史只有孔明大叔自己知道。

究竟是神明般的孔明，还是凡人的诸葛亮。小时候听到的全部是说孔明大叔做的事情全部都是现在科技都不怎么好办到的难事。然后过了几年等我长大了，不知道是不是各位追星追累的，陆陆续续的出现了大叔的绯闻——这家伙其实没这么“牛比”，其中还夹着这家伙其实很弱的“高深”评价。在轩辕剑外传中，算是把诸葛亮把握的比较“正确”的。是天才也是凡人，有智略也有大意的时候，不然为什么“完人”的诸葛亮还是败给了魏国呢，难道中国人最后的问题都要怪到老天作祟吗？而轩辕剑外传之中至少从中让我们了解到了这个亦真亦假人物的另一个“真实解释”。其实如果罗贯中老人家能够在写书的时候加上一句现代小说写作大前提“如有雷同，纯属巧合”的话，诸葛大叔应该可以睡得更安稳一些。





动作冒险

代表作：三国无双

改编角度：以三国名将为着手点，展现一骑当千的　力

篡改原著：黄月英、甄姬等上阵杀敌，大部分人物都带有一股浓厚的东瀛腔

又见光荣，又见光荣，中国游戏商都死哪里去了，历史是我们的，难道非要靠外人来弘扬吗？和《三国志》明显的区别就是，一个是以城市建设、部队调配作为侵略手段，一个是以突显武将，单枪匹马作为进攻模式，一个宏观一个微观，一个强调团队一个讲究个人。尽管风格迥异，却都能很好的把三国用另一种方式展示在玩家面前。当中一些不可能披挂上阵的人物纷纷登场，如黄月英、甄姬等女流之辈都拥有自己的超必杀，还有一些人物的性格设定偏离真正的历史，如张颌的娘娘腔，小乔的萝莉装，尽管这些设定很快就被不少的玩家所接受，但也遭很多人所诟病。



曹魏五大良将之一你能想象是这样吗？




网络版本也应运而生

卡牌桌游

代表作：三国杀

改编角度：把三国武将当牌打

篡改原著：到了现在很多孩子还没搞清楚到底先有三国杀，还是先有罗贯中的《三国演义》

当电脑和网络成为便宜货，人们就只剩下对着电脑不断敲打着键盘和鼠标。而一种古老的游戏方式渐渐开始断档，自从卡牌桌游的出现，特别是三国杀的出现，又把年轻朋友们从电脑前拉了回来，以短短一年多，就创造了超过千万元的销量，这个在规则上模仿国外桌游产品《BANG！》的兴趣之作，这个在背景上采用中国最津津乐道的三国故事，把三国武将当牌打的游戏方式如电脑病毒一般在中国蔓延，一发不可收拾，小时候看着爷爷下象棋，读书后听着爸妈打麻将，工作了约上同事《三国杀》，这就是中国桌面游戏的转变过程。

到处都有【三国的影子】



△ 当然我们也不能忘了易老师的《品三国》



◁ 陈某的《火凤燎原》每个笔下的三国人物不是超智就是超勇，忠臣如孙坚就算死都气概过人，吕布更是神勇无敌兼智计绝顶，当然还有操控全局的水镜八奇军师集团，仿佛整个三国历史都被陈某改写成一局以心计谋略比并的高智能竞赛


◁ 老版《三国演义》实力演员众多，因此整部影片虽然没有特技效果，但依然广为流传。

▽ 红白机时代的《霸王大陆》可以说开创了即时策略游戏的先河，里面的隐藏要素至今仍然值得回味



▷ 拥有五千年历史知识的天地志狼，那还要诸葛亮干嘛？又或者干脆说诸葛亮就是来自未来，不是更省事。



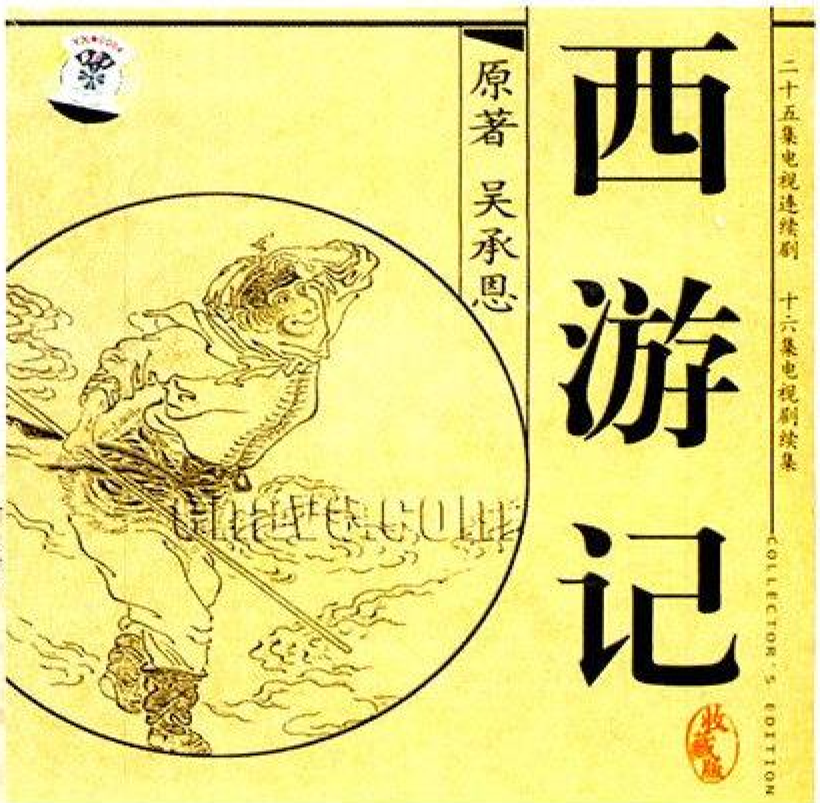
▽ 作者以三国人物为载体，将市场管理、营销渗透于一个个故事之中，讲解得通俗快意，令读者在开怀一笑中受到启迪，在笑过之后你就学会如何理解那一道道难题。



西游记

——敢问路在何方，路在脚下





师傅[不变性]，你们是不是不爽？

话说国度之间的文化差异确实根深蒂固，难道洋人们就这么看不惯唐僧是个男人？好歹他也是个大唐高僧，已经达到熄灭人生苦难烦恼，超越生死轮回的境界，皇位可以给武则天，但方丈绝不能是女的，耶稣有耶稣的信条，佛祖也有佛祖的规矩，师徒四人你变哪一个问题都不大，要不咱换只母猴或者换头母猪？接下来让我们站在洋人们的阴暗面来分析下他们的诡异心态：

首先如果唐僧是个女的，那是不是西天取经女妖们就不会个个哭着闹着要嫁唐僧？（sky：那路上还有男妖呢，你就能担保他们不会逼着抢着要娶她？很明显这个思路不合理。）

第二种思维说如果唐僧如果是个女的，那西天取经的路上是不是会潜意识的遵循着男女搭配干活不累的法则？（sky：但我想四个人里面除了八戒，没人会有这念头吧，你总不能说为了头猪就让一个人去变性，这是极度不尊重人权的做法。）

第三就是应本国观众要求，毕竟国外没多少人看过这部作品，弄个女的出来更符合本国国情，增加人物结构的层次感。（sky：那你弄就弄呗，把门关起来偷偷播不就完了，干嘛还要敲锣打鼓的到处宣传，这不明摆着挑衅吗？）

综上所述，这种改变人物性别的行为是绝对不合乎3岁以上健康人思维的，我们必须给予鄙视。

事例一：

据说英国游戏制作组Ninja Theory，将于将于2010年完成一款新的动作游戏《奴役：奥德赛西游（Enslaved: Odyssey to the West）》，游戏中借鉴了《西游记》里唐僧通过金箍咒控制悟空的要素，控制着“悟空”斩妖除魔的艰险历程。本来看看“悟空”的游戏截图，觉得还不错，爽快的打击感和多功能金箍棒，颇有些《三国无双》+《波斯王子》的感觉。看着看着突然出现一张“悟空”被女郎的图片，起初猜想一定是白骨精，西游记里曾经有过这桥段，但当看到下面的注解时才发现，这妙龄女子不是别人，正是师傅。

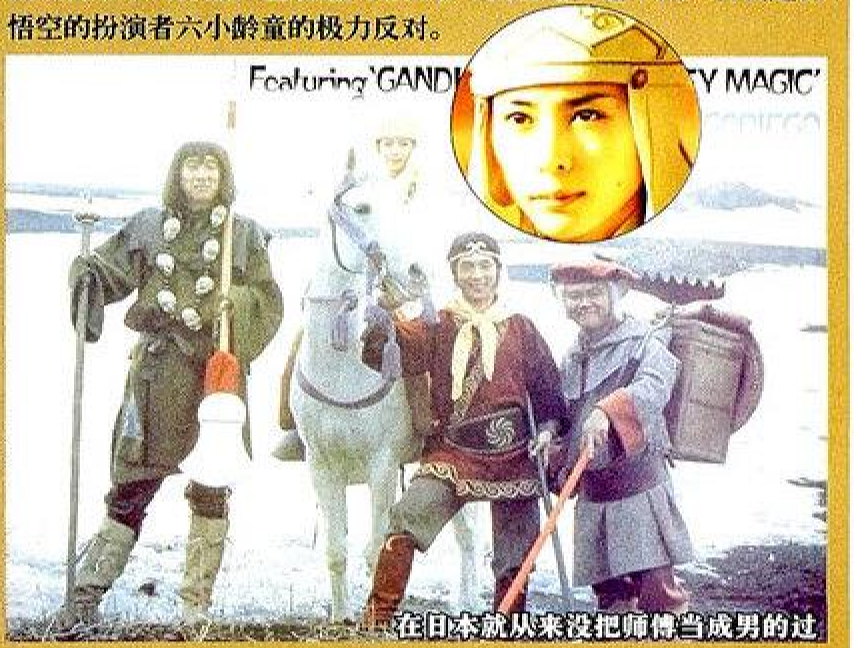


“悟空别抛下我一个弱女子”


金箍棒还是当做激光枪来用

事例二：

早在20世纪初期，日本就出现了以《西游记》为蓝本的作品，此后各种形式的《西游记》题材作品发展到近百种。日本电视台曾在1978年、1993年和1994年3次以连续剧形式将《西游记》搬上荧屏，最新的日本版电影《西游记之大战金角银角》已经获准在宁夏拍摄，由于该片继续电视剧的恶搞风格，孙悟空变成神经质的小超人、唐僧由女星反串、猪八戒戴起大檐帽，这部偏离原著，歪曲人物形象的作品，也引起内地很多《西游记》迷不满，特别是孙悟空的扮演者六小龄童的极力反对。



在日本就从来没把师傅当成男的过

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

以你的[智慧]予人以[快乐]

在一些所谓艺术家眼里搞笑和动画无不都是下里巴人，难登大雅之堂，平时就给一般人解闷和逗孩子开心，他们的初始点就是商业操作，从多方面进行模仿、改编、怪力乱神，竭尽嬉笑怒骂、玩世不恭之能事，最终的商业效果就是追求观众们的“看了即笑，笑过就忘”的游戏状态和消遣心理罢了。

在sky看来无厘头不等于低俗，动漫画不等于幼稚，什么京剧、什么戏曲、什么相声搁到几十年、几百年前哪个不是街头摆摊的？现在一个个不都成艺术家了。存在即是合理，这种后现代表现形式有着自己独特的社会内涵和文化土壤，幽默是一种智慧，往往把人说笑比弄哭要难得多，它是来源于生活的高度浓缩，而且还要将这种浓缩再通俗化，谈何容易？

事例一：

《大话西游》就是以这种独特的方式来诠释另一种风格的西游记，看完整部片子，没有人会去计较“为了跟牛魔王的妹妹成亲，居然把师傅唐三藏作贺礼，还约了妖魔鬼怪一起吃唐僧宴”的孙悟空，也没有人会去反驳“唐僧的啰里巴嗦、孙悟空的好色、悟净的娘娘腔”。留在脑海的是一句句经典的台词和快乐的瞬间，等你真的开始理解生活的真谛，会明白影片里有的不只是搞笑。



“悟空你也太调皮了，我跟你说过叫你不要乱扔东西，你怎么又…你看我还没说完你又把棍子给扔掉了！月光宝盒是宝物，你把他扔掉会污染花草草也是不对的！”

这句话让你想起谁？爸妈，幼儿园老师，又或者是某一个长辈，谁不是被唠叨大的，而谁又不是左耳进右耳出，但当你真的走进社会，是否会后悔当初没听他们的话？于是有了

“生又何哀，死又何苦，等你明白了舍生取义，你自然会回来和我唱这首歌的。”

“我知道有一天他会在一个万众瞩目的情况下出现，身披金甲圣衣，脚踏七色云彩来娶我。”

试问哪个少女在成长的过程中没有这么幻想过？哪个不喜欢自己将来的另一半才华横溢，英俊潇洒？但是面对着代表无情现实的牛魔王，幻想终究会破灭，而作为孙悟空，你想反抗现实，就要做出选择，要么做像至尊宝这样的小男人，快乐但很短暂，要么做个想孙悟空那样的大人物，那你就要放弃自己的至爱——这就是从男孩到男人的蜕变。

“那个人样子好怪。”“我也看到了，他好像一条狗。”

片子的最后，孙悟空将他心中残存的至尊宝的影子幻化作一位夕阳武士，在对现实世界彻底失望后，只能构造一个虚幻的想象来了却这桩心愿，并借武士的口中表达了对自己生存状态的不满，活得好像是一条狗一样。

不管这部改编作品是好是坏，是阳春白雪还是下里巴人，是艺术片还是商业片，那么多年还被大家所津津乐道，已经够了。

事例二：

中国读者在接触《七龙珠》应该都是从海南美术摄影出版社出版的那1.9元一本，5本一卷的漫画开始吧，同期还有《阿拉蕾》和《圣斗士星矢》，从开始的设定来看都认为这不过只是一部现代版《西游记》，仅此而已。但到了“天下第一武道会”故事开始慢慢展现其于《西游记》截然不同的庞大世界观，超级赛亚人、那美克星、人造人都有自己独立的剧情支撑，拼在一起又是一张巨大的关系网。作品的笔风也从原来的轻松幽默慢慢地向紧张沉重转变。这时突然让我感到《西游记》里的西天取经任务太过轻松，毫无技术含量可言，地球都快保不住了，谁还会有空去看真经。这时候的我一边痛斥自己，怎么能被小日本的庸俗文化所侵蚀，一边继续翘着二郎腿，拿着漫画不能自拔。作为一个铭刻在大家脑海里的作品，龙珠从过去到现在一直都有无可估量的影响力，希望几十年后，还有人谈起龙珠，谈起灵魂中不可忘却的记忆。



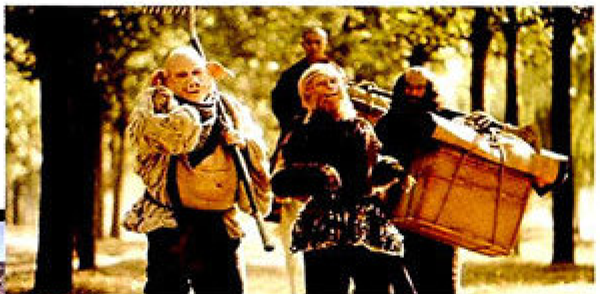
到处都有[西游的影子]



▲每当开场孙悟空伴着那独特的音乐从石头缝里蹦出来，我都会为之兴奋

▼超现代化武器的四位行者，就连小白龙也没忘带上





▲还没播我们也不好妄下评论，但看过老张拍过的金庸全集，不抱多大希望

▶一定程度上就是三国志街机的西游版



红楼梦

——都云作者痴，谁解其中味？







如果四大名著不是书而是电影的话，其他三部是动作片，《红楼梦》就是文艺片，没有打斗，没有厮杀，整部作品描写女子的篇幅占了绝大多数，这也是为什么游戏和电影厂商鲜有问津的原因。在这个快餐化社会谁还高兴耐着性子去品味，静下心来去思考。

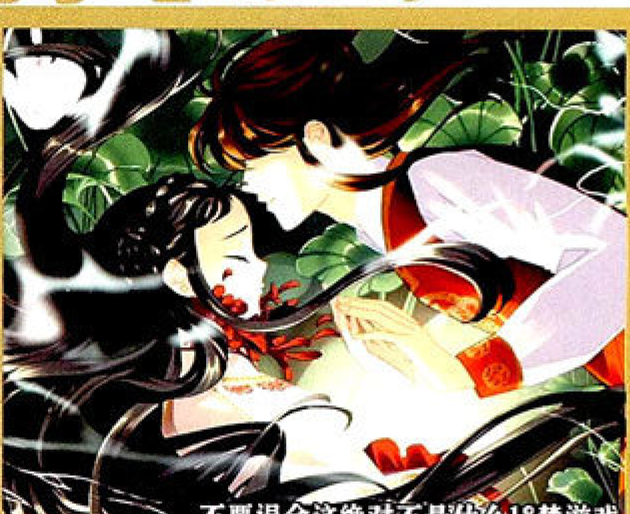
"无材可去补苍天，枉入红尘若许年"这样也好，女娲看不上，也落的个清闲自在，省去了不少因改编带来的争议纷扰，一帮大家闺秀躲在大观园里吟诗作对，也少沾惹些如今的乌烟瘴气。

贾宝玉被[灵魂附体]那刻

改编游戏：红楼梦、红楼梦之林　玉和北静王

剧本：由北京娱乐通版自主研发，游戏天堂总经销的恋爱冒险游戏，因为一场意外，本是神仙的神瑛掉落凡间，并灵魂附体在贾宝玉身上。于是寻找梦中的女孩就成了他留在贾府的宿命。

虽然贾宝玉的登场和原作完全不同，而且灵魂附体的理由多少有点牵强。不过总体而言，这部作品改编的还算不错。可以看出，该作的剧本设计者对红楼梦原著还是有相当认识的，游戏中的各类人物性格把握、对白设定和一些荣国府的剧情基本也对原作改动不大。要说改编中有什么令人窃喜和令人不满的成分的话，那就是在原著的基础上增加的人物。譬如度绪这个角色，这个出现在《红楼梦》游戏中的霸道幼齿loli（原作中是没有这个人的），几乎把荣国府中的其他女性欺负了一通，霎时成了玩家的质疑对象。不少人愤恨的指出，改编就改编吧，干嘛安插了这么个讨厌鬼？不过换一个角度来看，这似乎也说明了游戏中的其他角色已经被玩家所认同。对于一部改编作品来说，能做到这点，已经算大成功了。



不要误会这绝对不是什么18禁游戏

一群[鬼魅]谱写红[雷]梦



谁能想像这就是新版红楼梦

改编电视剧：新版红楼梦

特色：非常生动、细致的将聊斋结合到了一起

看红楼的时候，天涯上的白色彩色的帖子还没有出来。最初的最初我对铜钱头什么的都是不关注的，尽管那造型很像白蛇传的造型；最初我对那如阴曹地府的幻境也是无所谓的，尽管那短短的几分钟剧情就出了十几处大错……我可以不介意沿用高鹗的续写作为结局，可以不介意这一大家子毫无人伦概念的剧情，可以不介意前一秒衣服还在惜春身上穿着，后一秒就跑去探春身上了，同样我也可以不介意林妹妹笑必露齿，不介意和尚与道士的功能颠倒，不介意宝玉那来自非洲的发型，不介意宝玉将咸猪手伸向位又一位姐妹，不介意外国老太太带着几分诡异的笑容，不介意玄孙这种台词错误，不介意剧组安排一个口齿不清、说话带喘的女人来把王熙凤糟蹋成一个没人伦的泼妇，不介意婶子和侄子在内室独处，不介意大篇幅的色情描写，……其实这些我都可以不介意，我介意的是明明不是红楼梦，怎么好意思挂羊头狗肉的说自己是完全的承袭原著，我介意的是李少红用这样的作品去恶意引导90后，一亿拍出这么个货色，还好意思恬不知耻的批判别人不懂欣赏，还能更无耻一些吗？



87版红楼梦

游戏十年　之四大名著改编

水浒传

——路见不平一声吼，该出手时就出手



小时候老师一直拿“浒”这个字来出题，我想大部分人都曾出过洋相，也别不好意思，毕竟人家是四大名著，每个字你都认识，就体现不出作者的文化功底。个人非常期待新版《水浒传》里的西门大官人和潘金莲造型，这不是开玩笑，是发自内心的期望。

水浒就是一个[收集游戏]

《幻想水浒传》是个欧美版的水浒传，游戏最大的特色就是108将的收集，只有集齐108位角色就可以观看完美结局。游戏过程中搜集到的武将也不是所有都能在游戏中派上用场，毕竟没有一款角色扮演游戏会把几十个甚至上百个角色堆到一起上阵杀敌，就算是即时战略也做不到，因此结拜时虽说108将“人人平等”，但真的能在游戏中做主角的却还是那么几个。





[光荣]也曾水浒

大家都知道光荣做三国游戏厉害，但很少有人知道在DOS时代，也曾做过一款关于《水浒传》的即时策略游戏，类型很想三国志系列，名字叫《水浒天导108星》相较于三国系列的注重权谋、内政和战争，《水浒传2：天导108星》更重视的是人才的网罗和善用以及城市的建设。



拯救地球[好累]

一款兼具东方精神及西方风格的原创动画作品，同时也被改编成同名网络游戏，故事描述原本纯真善良的动物，被“高球”的邪恶势力迷惑占领了人类的城市，而以“宋江”为首的108个英雄即将出发拯救人类！游戏里108将不但以各路英雄为设定，而且其中还包括动物造型，造型生动与个性逗趣。



[足球]总比做[山贼]强





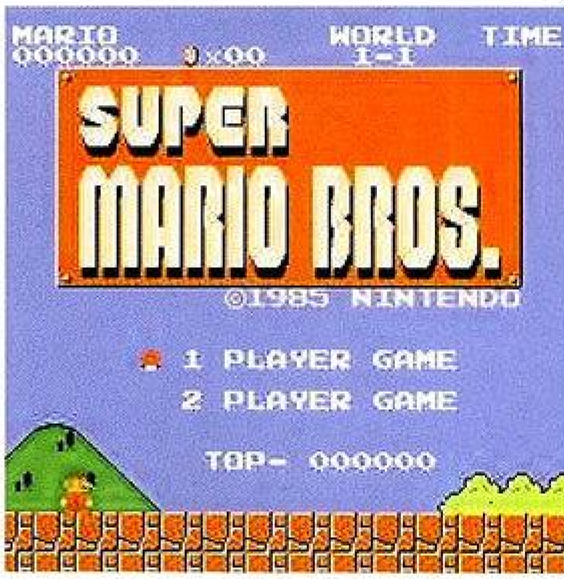
一部以“梁山好汉踢足球”为题材，情节极尽搞笑之能事的动漫电影《水浒足球》将要推出。在动漫电影《水浒足球》中，宋江、武松、李逵、鲁智深等人物均摇身一变，成为了绿茵场上的足球高手，在历经艰险的培训之后，与高俅带领的，代表邪恶与强权的“皇家足球队”展开了一场生死对决。

游戏历史上的9月



9月是丰收的季节，在游戏历史上，9月更是一个堪称黄金的月份。别的不说，光是东京游戏展和千叶幕张的街机展这两项盛会就足以让千万电玩迷每年都望眼欲穿；在日本，SQUARE、ENIX和任天堂这三家家用机市场最具分量的厂商都诞生在9月；而在北美市场上，PS、N64和DC这三台具有代表性的主机也都选择了在9月登场，实在是令人兴奋啊。

本月诞生的游戏



超级马里奥

1985年9月13日，任天堂推出了由宫本茂精心策划的FC游戏《超级马里奥》。虽然其容量只有40KB，但其内容之丰富，技巧性之强，关卡设计之精妙，堪称是当今游戏的一个范本。这部作品创造了日本本土683万、全球4024万的惊人销量，这一纪录在很久之后才分别被GB的《口袋妖怪》和Wii的同捆游戏《Wii Sports》所打破。而马里奥系列的累计销量则是无人能及，甚至于，由马里奥所派生出来的《马里奥赛车》、《马里奥聚会》等作品在各自的领域内也是所向无敌。而在当今任天堂的两大硬件上，《新超级马里奥》也都创造了日本本土的最高销量。

马里奥、桃子公主、库巴大王、蘑菇、金币、乌龟……玩家们永远的记忆。

本月诞生的游戏制作人 横井军平



1941年9月10日出生在京都的横井军平从同志社大学工学部电子工学科毕业后，于1965年进入任天堂，并与另一位元老今西纮史一道主持第一开发部，打造了GAME & WATCH、FC光线枪以及后来闻名全球的GAME BOY手掌机。正是他首先在GAME & WATCH掌机上引入了十字键的概念，并成为日后业界的标准；也正是他率先在GAME BOY掌机上设计了通讯端口，使得联机对战成为可能，并进一步在日后的《口袋妖怪》系列的资料交换中大放异彩。GAME BOY成为了业界首个突破1亿大关的游戏硬件，奠定了任天堂迄今20多年屹立不倒的掌机霸主地位。

可惜横井军平在GB的后继主机VIRTUAL BOY开发中却遭遇了惨败，过于超前的理念和不成熟的技术使得该主机成为了任天堂有史以来最失败的硬件之一，也直接导致横井军平引咎辞职。离开任天堂之后，横井军平亲自主持开发了BANDAI的新型掌机WONDER SWAN，结果这只被寄予厚望的天鹅最终依然不敌当年的丑小鸭GB，而横井军平也没有能看到这一天：1997年10月4日，在一次车祸追尾事故中，横井军平不幸去世……

本月诞生的游戏制作人

中裕司

1965年9月17日出生于大阪府枚方市毕业于大阪府立西野田工业高等学校电气科，1984年进入世嘉，起初只是在SG1000、MK3等家用主机上制作一些不知名的游戏，其第一个较为重要的游戏是1987年底SMS上的初代《梦幻之星》，但直到1991年7月26日《索尼克》的问世，才使得中裕司成为了世嘉开发者中的头面人物。这只经过精心设计的蓝色刺猬成为了世嘉的招牌角色，在北美的人气度甚至一度超过了任天堂的马里奥，使得世嘉可以骄傲的喊出口号：做任天堂所不能的！而MD版的《索尼克2》也是世嘉本社历史上最畅销的游戏。此后，在2000年底发售的DC版《梦幻之星网络版》又一次开创了家用机网络游戏的成功范例，并荣获了当年的日本游戏大赏。



本月诞生的主板

CPS2

1993年9月，CAPCOM突然放弃了当时在市面上红得发紫的主力基板CPS1，而推出了全新的CPS2主板，并配合《超级街霸2》这部大作对新主板进行全力推广。其中的原因，有很大程度上是由于CPS1的盗版已经到了猖獗的程度，而CPS2则采用了强大的加密措施来防止盗版。虽然这一措施的结果就是直接导致CPS2基板在国内流行程度远远不及CPS1，但在日本市场上，CPS2依然创造了令人瞩目的辉煌成就：《铁血战士对异形》和《龙与地下城 暗黑秘影》两度拿下日本权威街机评选GAMEST大赏的年度最佳动作游戏，而《街霸ZERO2》和《恶魔救世主》更是在1996和1997年度蝉联最佳游戏大赏。



MODEL3

1996年9月，万众瞩目的世嘉新主板MODEL3与它的超级大作《VR战士3》终于面市了。这块主板使用了POWER PC603处理器，多边形处理能力高达每秒100万，远远凌驾于MODEL2以及当时的其他所有硬件之上，其特效之充足、画面之强悍可谓是令人瞠目结舌。而世嘉深厚的制作功力与该主板的强大机能也可以说是相得益彰：《VR战士3》、《云霄飞车》、《VR射手2》、《失落的世界》、《世嘉拉力2》、《格斗之蛇2》、《电脑战机2》、《梦游美国2》、《SPIKEOUT》等一系列巨作霸占了当时街机厅的大半投币率，并造就了世嘉在街机市场上最为一枝独秀的时代。

虽然已经是十几年前的主板了，但上面的游戏直到今天依然可以让人震撼，而对该主板的模拟同样是直到今天依然难以攻克，这就是MODEL3的神话。



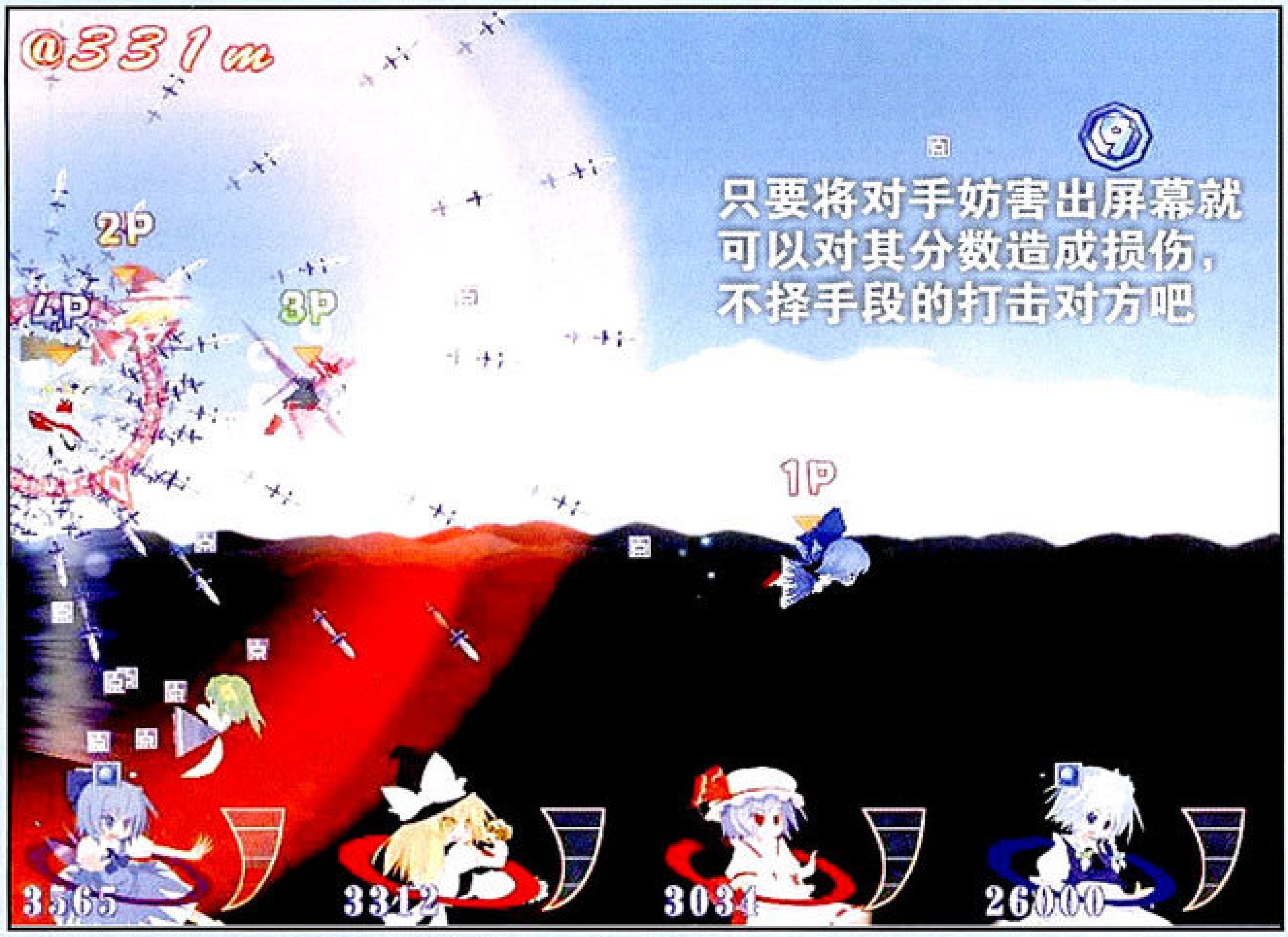
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏社 同人

友情崩坏大作战——东方飞天战 東方スカイファイト



游戏名称	東方スカイファイト	游戏类型	3D横版弹幕+妨害作战	对应平台	掌握某种会蓝屏的系统	对应年龄	懂得陷害对手的年龄
发售日期	2010年8月	制作小组	飛翔システム	游戏主页	http://area-zero.net/product/skyfight/		



飞翔与领域ZERO，继开发MBA（魔法少女武斗祭）、EBA（精灵战斗学院）之后，TSF（东方飞天战）于C78发售了全新空中战斗游戏——TSF（东方飞天战）。这个友情大崩坏的妨害作战，可最大四人同时联机，游戏中通过互踩、弹幕、SC来将其他联机玩家击落，同时在道中也会遇到各种敌人阻拦，总之不择手段的妨害对手，让自己的到更多的点数，成为最后的胜利者吧。

游戏键位简单说明

←→：左右移动

Z：上升，要连续按才会起作用，没按就会掉下去，另外用于停止X的下落

X：下坠+砸人，但砸不到自己就会掉出去，在下坠的时候连续按Z能停止下坠，但下落距离不够还是掉出去

C：防护罩

V：必杀

在角色选择界面，←→为选择人物，↑↓为选择衣服颜色，选定一个角色后按Z确认，X返回，C下一个角色选择（通常是CPU）。在游戏中，超出屏幕四个边都会受到伤害扣分，可以吃东西加分，妨碍别的角色，将别的角色击出屏幕是游戏目的，到达终点后统计分数排名。游戏分剧情模式、对战模式和联机模式。



▲ 选择你喜爱的角色，上场较量吧



▲ 每个人物都有不同的华丽必杀技

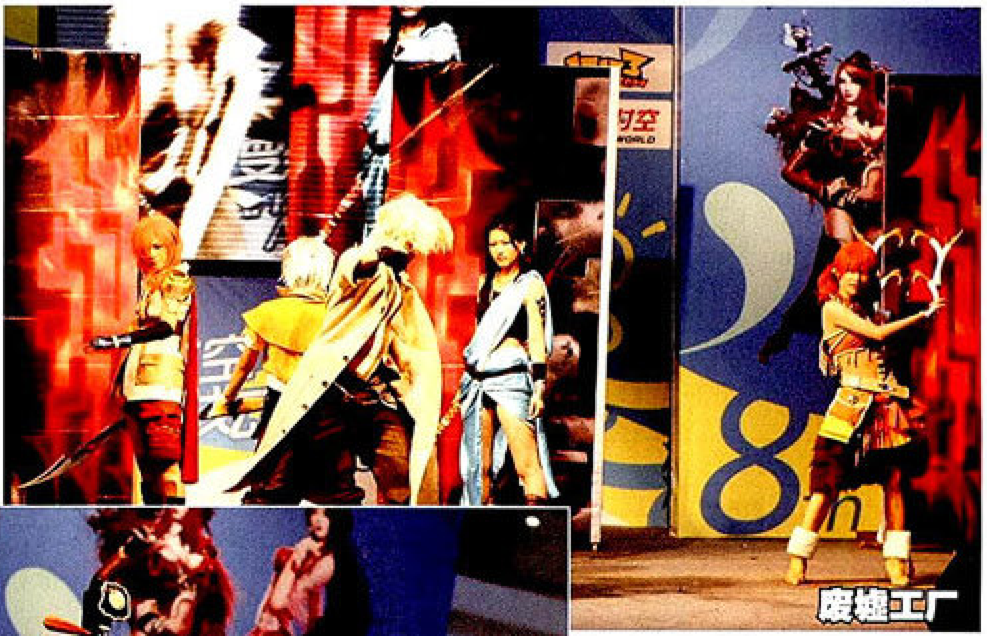
第八届17173游戏动漫嘉年华上海赛事隆重开幕

COS大家秀

一年一度的动漫狂欢盛宴——“完美时空”17173第八届游戏动漫嘉年华上海赛区的活动于8月7日和8日登陆莘庄“仲盛商场”。在为期两天的活动中，近千名Cosplay选手在这里为申城市民带来了一场精彩绝伦的COSPLAY赛事。

作为SOHU矩阵之一，17173是中文世界网游第一门户网站，“17173游戏动漫嘉年华”是其每年例行的品牌推广活动，也是广大青少年和游戏玩家一年一度的狂欢盛宴，在全国各地拥有最深厚的用户基础与忠实玩家。作为一个全国性的重大COSPLAY赛事，17173游戏动漫嘉年华一直致力于传播和推广COSPLAY文化，并促进游戏动漫产业的健康、长足发展。在17173嘉年华的舞台上，一群热爱游戏、热爱动漫，充满激情和梦想的年轻人不仅展现着他们的风采，也收获着经验、快乐和荣誉。

17173游戏动漫嘉年华涵盖“Cosplay全国精英赛”、“17173之星评选”和“游戏向前冲”三大项目。其中，“Cosplay全国精英赛”是17173游戏动漫嘉年华中的重头戏，包括团体赛和“Coser star个人赛”——这也是最受玩家和动漫爱好者欢迎的环节。



废墟工厂



COS剧目：女体水浒



飞飞叉烧



COS剧目：女体水浒

动漫文化有共鸣

上海一贯是我国Cosplay活动最为活跃的城市之一，有着非常深厚的游戏动漫底蕴。本次17173游戏动漫嘉年华的参赛社团不仅数量众多，表演水平亦颇为不俗。在热力动感的舞台上，选手们华丽的服饰、精湛的演技和恰到好处的情节安排获得了评委和观众们的一致好评，现场气氛热烈，掌声不断。

上海老牌社团“废墟工厂”演绎了由经典RPG游戏改编的同名COS剧《最终幻想13》。舞台上身着华服、妆容精致的选手们讲述了一个在由神所创造的法鲁西（水晶超生物）与人类并存的世界中邪恶和正义斗争的故事。最终，该社团以绝对的优势力挫众多竞争对手，斩获17173游戏动漫嘉年华cosplay团体赛的冠军。

《真战国无双》是一款以日本战国时代为背景的动作游戏，“契灵居”社团的表演干净利落，再现了《真三国无双》系列中快意恩仇的豪迈，在一次次过关斩将中，细致演绎了了这款经典游戏，最后获得团体赛的亚军。

“大霹雳”一贯以华丽风见长，而本次团体赛亚军获得者，“自由魔鬼领域”社团也不例外，甫一出场就赢得观众的掌声和阵阵叫好声，在众多优秀剧目中脱颖而出。

在“Coser star个人赛”个人赛环节，来自杭州的选手“兔爷”COS了电影《青蛇》中的小青，不仅扮相出彩，一曲舞蹈还表演得妩媚诱人，彷佛“张曼玉”再临舞台，温柔婉约，颇有专业水准，最终获得冠军； COS《秦时明月》中雪女的选手“飞飞叉烧”凭借还原度很高的形象和一支柔美的彩带舞获得了亚军；反串女角的选手“真田团子”，服饰华丽精致，表演生动逼真，尤其面部表情十分丰富，把角色感觉演绎的十分到位最终夺取了季军称号。


兔爷

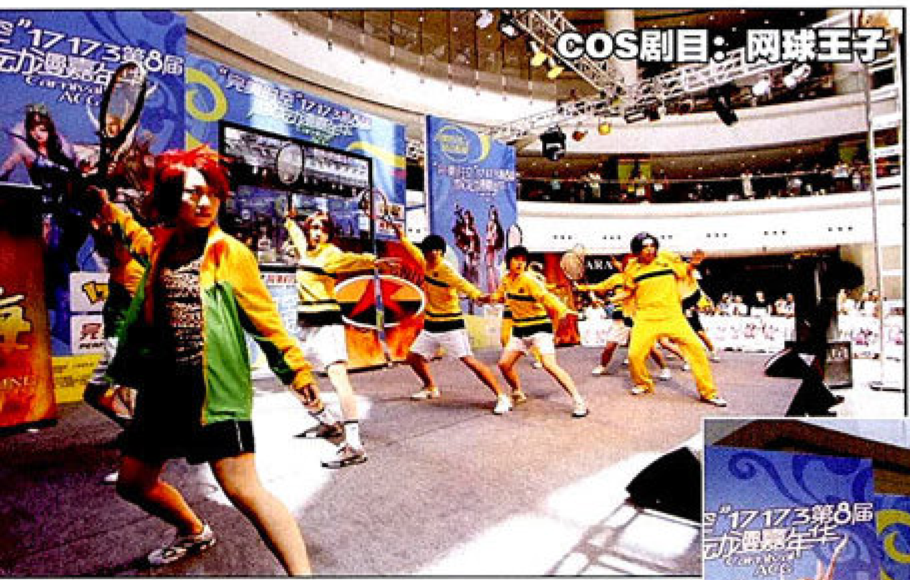

契灵居

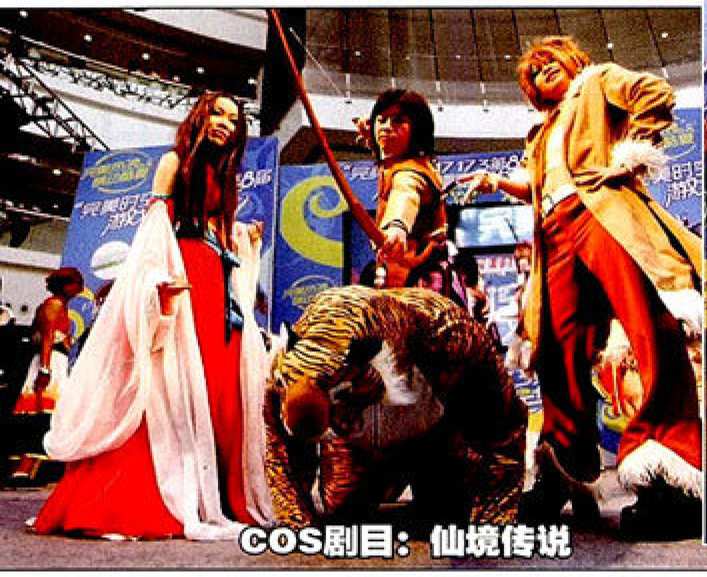
题材丰富不乏原创

17173嘉年华上海赛区的COSPLAY赛事题材丰富、风格多样。既有《网球王子》、《美少女战士》这样的日韩经典动漫组品，又有《仙剑奇侠传》，《最终幻想》这样的PC游戏改编的大作；也有充满魔法幻想的由经典网游改编的COS剧目《仙境传说》。

在17173嘉年华的舞台上，除了占据主流的日韩动漫作品，也同样涌现出不少品质上乘的原创作品，如《长安幻夜》这样优秀的国产动漫作品，以及《仙剑奇侠传》等由原创网游改编的COS作品。

不可否认，中国动漫产业目前有了长足的进步，但距离动漫强国，还有相当一段长的路要走，而这也是17173嘉年华为之努力的重要目标。


COS剧目：网球王子


COS剧目：仙境传说


自由魔鬼领域


真田团子

“完美时空”第八届17173游戏动漫嘉年华上海赛区榜单

Cosplay全国精英赛团体赛冠军：废墟工厂
获奖作品：最终幻想13
Cosplay全国精英赛团体赛亚军：契灵居
获奖作品： 战国无双三之功名天下
Cosplay全国精英赛团体赛季军：自由魔鬼领域
获奖作品：霹雳布袋戏-夜雪红尘
Cosplay全国精英赛个人赛冠军：兔爷
Cosplay全国精英赛个人赛亚军： 飞飞叉烧
Cosplay全国精英赛个人赛季军：真田团子

本文由新浪提供

新电·感应

浪攻 有创意帝出没

游戏相关的爆笑图

最近网上流行的一种PS活动，无数名人草根都被PS了一把，就算是游戏中的人物也难逃创意帝们的魔爪。从网络游戏《魔兽世界》到单机休闲游戏《植物大战僵尸》，只有想不到的，没有没看到的。当然，玩家们为主角编撰的台词更是无比的雷人，请做好准备，爆笑之旅开始啦！

巴比伦诚品 BABYLON. CL

我爱战斗 也爱穿越

但我最爱飞檐走壁

不管前面是多凶险的机关

也不管背后有多强大的追兵

时间为我而停留

猴子?不, 我是王族的武士

我是没有名字的波斯王子,

但是你可以叫我卡库鲁基亚....



无坚不摧的那啥之弯刀

2, 799金币

性感红腰带

1, 888金币

时之砂

额.. 这个不卖..

LANGKE浪客



男士长款防水棉风衣

RMB 69.99

百搭混色流苏腰带

RMB 22.24

爱落魄，爱流浪, 爱放荡

爱行走，爱深沉，爱丐帮

爱风衣，爱腰带，爱混搭

不要被我忧郁的眼神秒杀

不要被我唏嘘的胡渣刺伤

我也会流泪，会寂寞

我也想找个女人来爱我

我不是演员

不是快男，不是模特

也不是什么亚洲另类潮男

我是犀利哥, 后来我回家了

玉凤在手 雷死不愁

凤姐诚品



我在家乐福超市工作,

世界500强。

九岁博览群书，二十岁到达顶峰

大家都说我漂亮，我也知道我漂亮

喜欢奥X马，有一天我要领导世界。

就是爱整容，因为姐底子好

想让全天下的女人都通过整容

像我一样自信

我想走到哪儿就走到哪儿

我说灯泡是谁发明的就是谁发明的

我是罗玉凤

现在的年轻人都很崇拜我， 我是他们的偶像

wx.kunlun少林



热卖少林套装

现价：1000元宝

我爱昆仑 我爱武侠

我爱裸打BOSS

我爱升星不降星，爱洗炼精简

我和你一样

爱十五星，爱220速度

我爱师太，不爱秃驴

贫道少林

原谅我就是这样的少林

遇到这样的少林你就嫁了吧

CHINESE PALADIN 上软诚品



爱剑术，也爱铸剑

爱“……”，更爱冰块脸

爱天河，挚爱韩·菱·纱

不要侮辱剑，否则去思返谷面壁

我先回剑冢，他们在等你

哦对了，别叫我小紫花

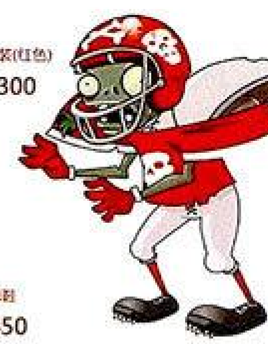
我是慕容紫英

承君此诺，必守一生

寒月冰魄剑匣

开元通宝 99999文

ZOMBIES 僵尸系列 400-444-4444



橄榄球衣套装(红色)

RMB 1300

钢钉橄榄球鞋

RMB 450

爱奔跑，爱运动

不爱篮球，不爱足球

独爱橄榄球

我爱红色，红色代表着激情

我爱红色，红色象征着胜利

我是僵尸

我只代表我自己，我和它们不一样

我是橄榄球僵尸

ZOMBIES 僵尸系列 400-444-4444



高强度碳纤维矿工帽

RMB 378

高强度合金铁镐

RMB 125

爱矿灯，爱铁镐，爱安全帽

我不挖煤，只挖地道

吸铁石、裂荚射手什么的最讨厌了

我只喜欢从背后偷袭

不吃脑子，只吃植物，我吃素

我是僵尸

我只代表我自己，我和它们不一样

我是矿工僵尸

ZOMBIES 僵尸系列 400-444-4444



粉红水晶墨镜

RMB 299

爱唱歌，爱跳舞

爱吃脑子，爱招小弟

我不看报纸

我不也不撑杆跳

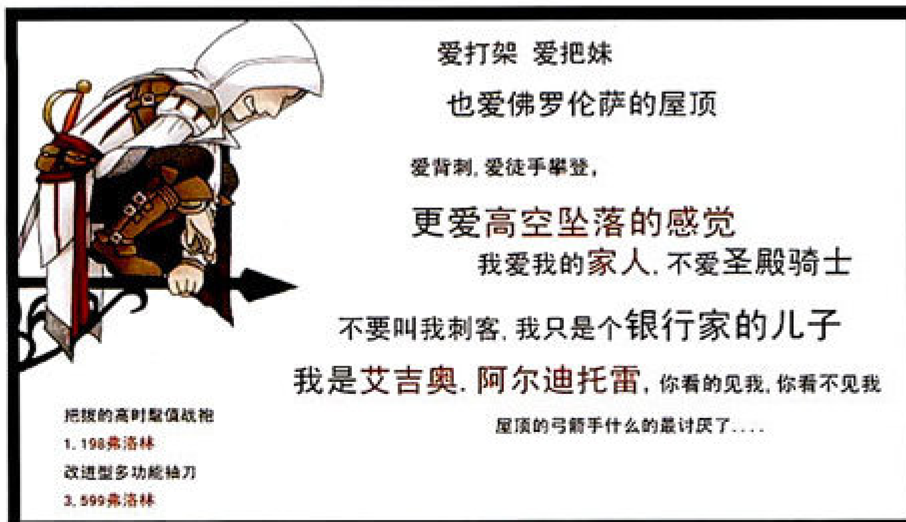
我不是猫王，我也不是MJ

我是僵尸

我只代表我自己，我和它们不一样

我是跳舞僵尸

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


爱打架 爱把妹
也爱佛罗伦萨的屋顶
爱背刺，爱徒手攀登，
更爱高空坠落的感觉
我爱我的家人，不爱圣殿骑士
不要叫我刺客，我只是个银行家的儿子
我是艾吉奥.阿尔迪托雷，你看的见我，你看不见我
屋顶的弓箭手什么的最讨厌了....
把拔的高时髦值战袍
1.198弗洛林
改进型多功能袖刀
3.599弗洛林


EMO大恶魔
DK.91.COM
DK休闲锁甲
RMB 60
爱作恶，
也爱美女
爱搞怪，但我不坏
我爸爸是单机的地下城主
我是富二代，但我没钱
我是恶魔！
EVIL IS GOOD!


HANAMARU
丸子诚品
爱捆人，爱招小弟，
最爱的还是用大招抢人钱，
爱老婆，爱兄弟，
最爱的还是保护大自然，
我不是你们所谓的领袖，
更不是你们口中的救世主，
我只是我，我是先知，玛法里奥。


士林誠品
297-919-179
爱S，也爱M;
最煩小清新，哥玩重金摇滚。
不是变态受，我是三日大將軍。
爱无间道，爱反叛;
我翻脸比翻书还快哦~
我爱冷眼下瞰，
我是明智十兵卫光秀。
我和小十狼不一样，
我要反攻信长！
SM必備超快感雙鐮
￥1797 円


HANAMARU
丸子诚品
Mirana Nightshade
爱流星雨，爱意识箭，
爱老公玛法里奥，也爱情人伊利丹，
Warriors of thenight,assemble!
我只是我，我和月骑不一样，
我是POM，我是泰兰德，
我是精灵族的月之女祭司。
DOTA ALLSTARS
月之神弓 RMB 899
（内含神箭100支）


NVWANG
黑暗女王
DK.91.COM
我手里每天都拿着鞭子
但我不喜欢SM......
我比单机版更丰满，
我的鞭子只用来抽打小鬼
我将从地下城来到地面
我是黑暗女王
还有，我其实是爱大恶魔的
EVIL IS GOOD!
挺美显S内衣
RMB 50


星际2挺热火的！
喂~不要搞错主角啊！
starcraft.com
800-217-217
爱雪茄，爱机枪，
爱点火，也爱开火，
爱干虫族，更爱护士妞加血，
我不是什么炮灰，
不是谁的棋子，
我是机枪兵，
我为自己而战，为人类而战，
我是星客
水晶矿:50


ScarletCrusaders
血色诚品
主教之冠
RMB 1200
我爱圣光，我爱莎莉。
愿世间不再有黑暗，
亡灵安息。
复活吧！我的勇士。
我们不是狗男女。
我是 雷诺·莫格莱尼
我爱雷诺。我爱圣光。
愿光明净化邪恶，
亡灵安息。
为你而战，我的女士！
我是 莎莉·怀特迈恩
我们不是狗男女。


部落诚品
HORDE
爱吉安娜，也爱部落
我是孤儿，也是奴隶
你是来为部落效力的么
我是一名兽人，我是酋长
我不是什么世界守护者
我是萨尔
为了部落，For the Horde
毁灭之锤
萨满套装
金币 20000G起


爱改判，爱闪电。
爱乐不思蜀，爱干粮寸断。
爱反馈，爱你的手牌，爱你的装备。
爱戴三尺纶巾。
我有一个忧郁的眼神。
我手上也有火，我不是八神庵。
我是司马懿。
下次注意点！

爱疯族

iPad 9:41 AM



刺客信条：阿泰尔历代记

此游戏是广受赞誉的刺客信条的前传作品，具有丰富的游戏性，不但实现了潜入、遭遇格斗和解谜探险的完美平衡，还结合了基于中东历史的3D环境设定，定能为玩家带来酣畅淋漓的游戏体验。



1951

整个系统控制、损伤系统与1942年类似。当敌方飞机来袭时，屏幕边缘会出现定向星号，你需要追随星号并击落他们。当然不是简单地随意开枪，最好是齐射，零星的可能只有10至15发直接命中目标即可使其浓烟四起。



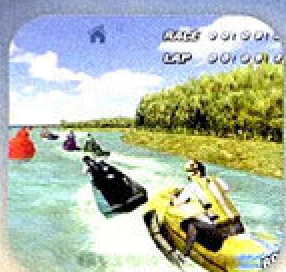
疯狂高尔夫

一款风格另类的2D桌面高尔夫球游戏，文具纸张将成为你的球场边界，手指将代替球杆，你可以随心所欲的去打自己想打的球。你的目标就是将球尽可能多的打到白色的洞。



斗牛士

没有盾牌和剑，为了生存你必须设法保护自己，通过重力感应来控制你的斗牛士，躲开滚石和疯牛，男人就撑下去吧。画面不错，音效不错，游戏速度也不错。



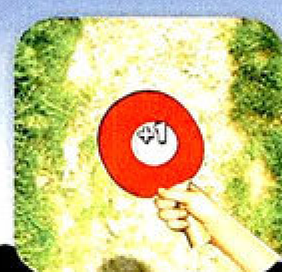
水上摩托赛艇2

精美的3D画面加上比赛地点都位于美国几大著名的景点让你除了比赛还可以欣赏美丽的风景。另外这款游戏还支持世界排名系统。水上摩托赛艇新增了诸多特效，如更多的水波纹效果，充满了海岛风情的比赛场地，以及快速刺激的竞赛过程。



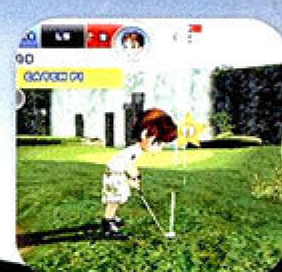
机器人大战

一款SRPG战棋类角色扮演游戏，超过20个独特的人物和40多个单位，共50个等级并设置多个结局，直观的用户界面，拥有完善的能力和装备系统。游戏的主人公是一位乡下姑娘Tiana，你可以控制她和她的同伴，建立Eustrath的历史。



乒乓

你会颠乒乓球吗？看你能颠几下。越到后面，会有各种意外和陷阱等着你。



一起高尔夫2

容量相比上作翻了3倍，画面精美，增加了更多的游戏人物，6大不同环境以及更多的HOLE，甚至还有在线游戏。在本作的职业生涯模式中每一个球员都有自己的超能力，可以在紧要关头使用。

Safari Mail Photos iPod



萌杀天使——梦幻境界 Fantasy Zone

与一贯以巨大体感设备和超硬派游戏驰骋业界的印象不同，80年代的SEGA也制作过不少清爽风格的街机游戏。而《梦幻境界》（Fantasy Zone）便是其中最杰出，最具代表性的一款。虽然其角色设定和整体风格有跟风KONAMI《兵蜂》之嫌，但却是完全不同类型的作品。



▶ 游戏海报

何为Fantasy Zone

B.G.1422年，星球间的通用货币被严重扰乱，艾利达斯第9惑星住民陷入了大恐慌。为此宇宙公会展开调查，最终发现是美诺星人劫取了大批货币，并用于建造出了名为"幻想地带"的超巨大要塞！玩家扮演的战机"欧帕欧帕"为尽快解决事件，而向"幻想地带"进发……

游戏的画面是横卷轴，玩家可以用一支八方向摇杆来控制欧帕欧帕的移动，并用射击和投弹键来攻击敌人。值得注意的是，本作并不是一款强制卷轴的作品，而是罕见地类似于《防御者》（Defender，Williams，1980）那样自行掌握移动的方向，有点像在一个自由的空间里随意飞行的感觉。并且游戏同样在屏幕的下方存在着表示敌人（贮金站）方位的光点，一旦玩家将这些碉堡状的敌人全数打倒，背景音乐就会变化，随后BOSS登场。而最终面则无这些贮金站，一开始便进行前1至7面BOSS的连战，最后进行与最终BOSS的总对决。由于游戏由玩家自由地调控方位，随着玩家的移动，敌人的散兵也会行动，所以很难说有什么套路和章法可言，也算是一个提高耐玩度，常玩常新的一个特点。

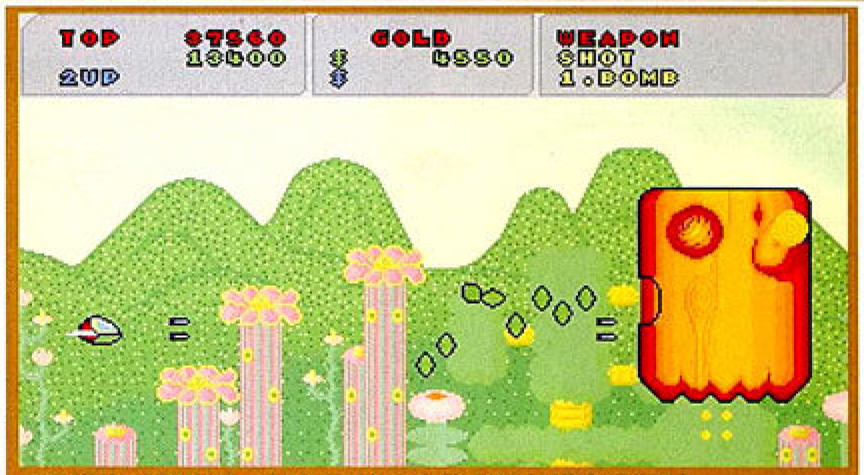


▲ 游戏画面非常清新，且充满变数！



▲ 在气球商店里可以购买强化欧帕欧帕的能力

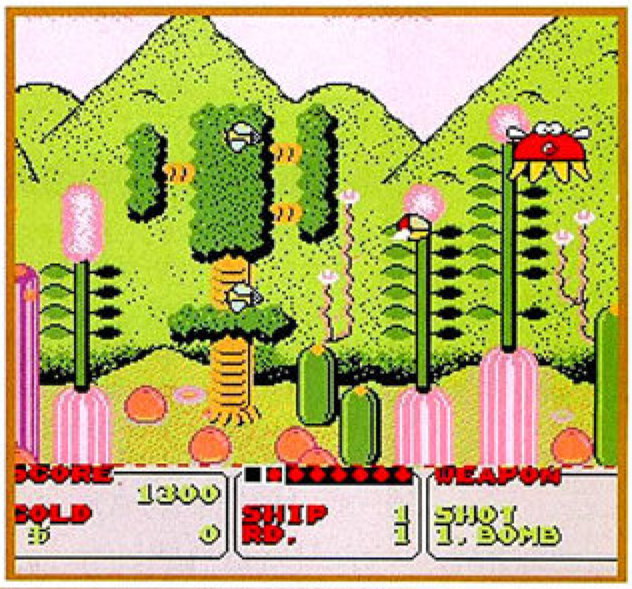
《梦幻境界》最引人注目的其实并非可爱的画面，而是"购买POWER UP"系统。由于欧帕欧帕对抗的是一群抢夺金货的江洋大盗，所以回收金币也成了游戏的主要任务。击倒成排的敌人，或者打爆贮金站后都能得到一定数量的金钱，进入时不时出现在画面中的"SHOP气球"便能够进入购买各种强化欧帕欧帕的道具，分为速度提升，主武器强化，和炸弹强化三种，根据金额的不同UP程度也不一。玩家可以根据需要自行调配，或许出于平衡性的考虑，虽然玩家在初期就可以购买许多威力强劲的武器，但却都有使用中时限。不多时就会消失。



▲ 巨大BOSS出现，不仅自机，连敌人都长得十分可爱

给任天堂的问候

现在看来，那时SEGA与任天堂还处于你死我活的争斗之中，今天你说一句NINTENDON'T，明天我说一句SONICAN'T，好像两个小孩斗嘴。不过《梦幻境界》倒是十分罕见地拥有一个官方的NES版本，由TENGEN发行，而日本国内的FC版则由SUNSOFT发行。可能由于本作开发也有SUNSOFT的一分力吧。其后的《超级梦幻境界》则完全由SUNSOFT开发。说回NES版，表现居然出奇的好，除了发色和描绘等硬性问题之外，游戏的乐趣和内容均被完整地保留了下来，堪称那个时代最佳版本之一（最好的是TURBO GRAFX版，十年后SEGA SATURN版本则不必说完美移植了街机版本）。甚至比SEGA自己的MARK III版本都要忠实上不少。

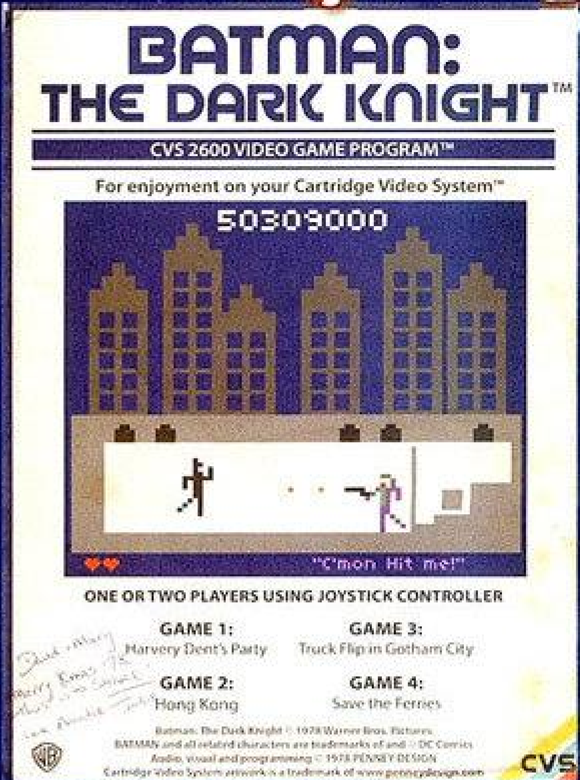


◀ FC版画面，值得一提的是，NES版的图像配色与其有十分巨大的变化，并且贮金站的个数减少了。

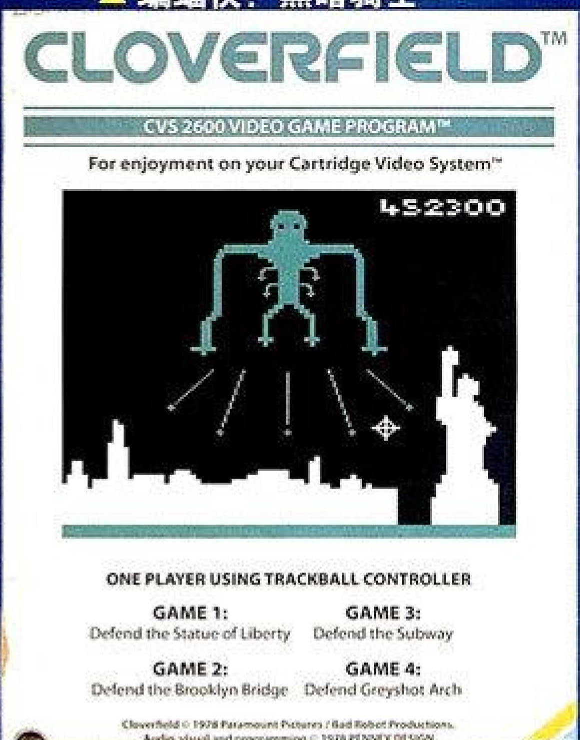
电攻画廊

30年前的雅达利游戏机与21世纪新电影的碰撞

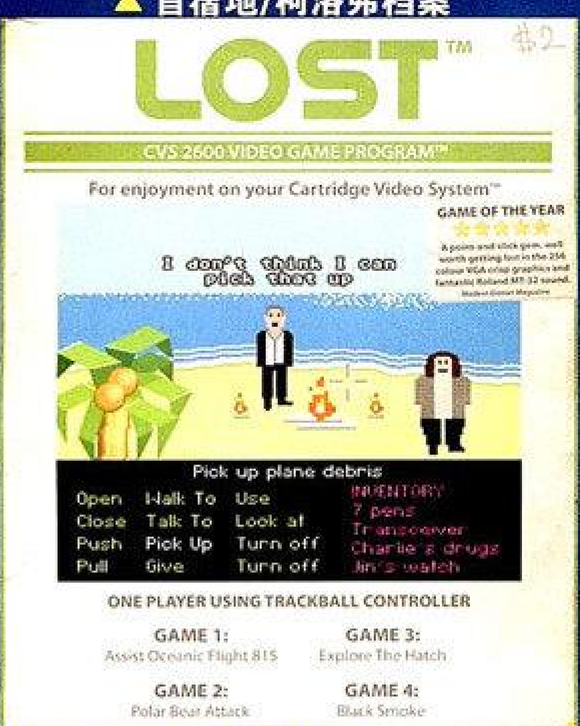
1979年，詹姆士·卡梅隆将手中的《阿凡达》剧本初稿交给了二十世纪福克斯公司，但这部电影的诞生一拖就是三十年。那年冬天，他把这个故事交给了一家澳大利亚游戏公司PENNY DESIGN，后者在Atari CVS 2600上推出了同名游戏，当时这部游戏只卖2美元。



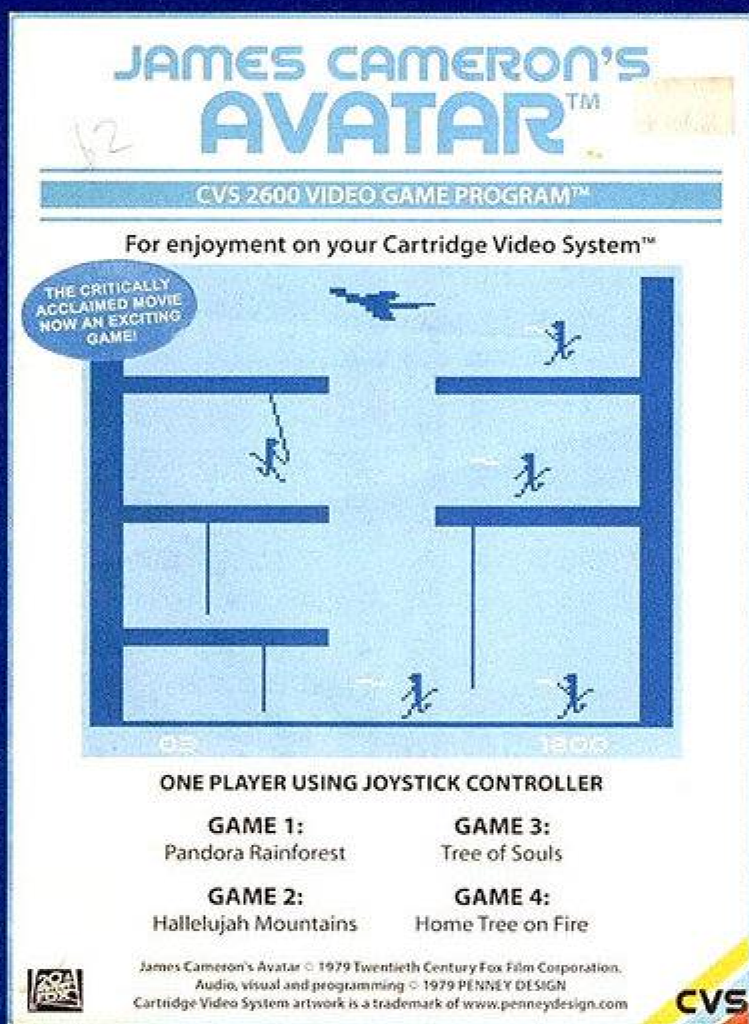
▲蝙蝠侠：黑暗骑士



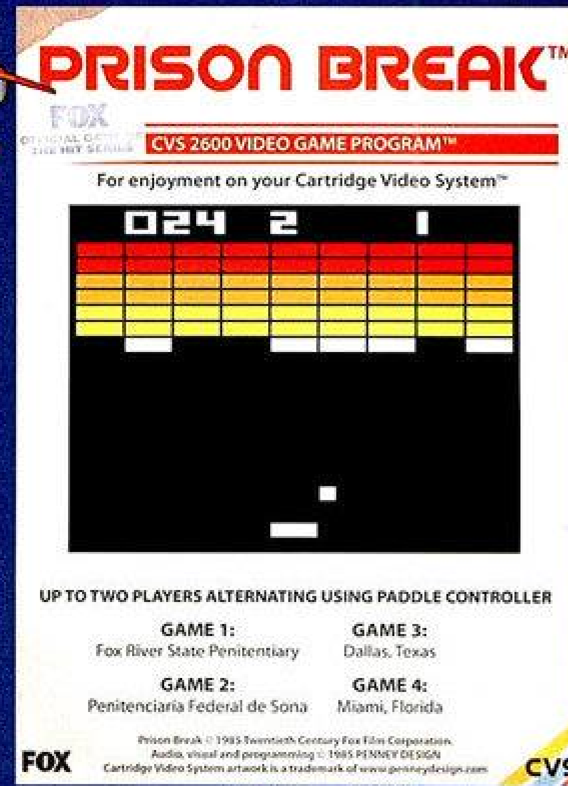
▲苜蓿地/柯洛弗档案



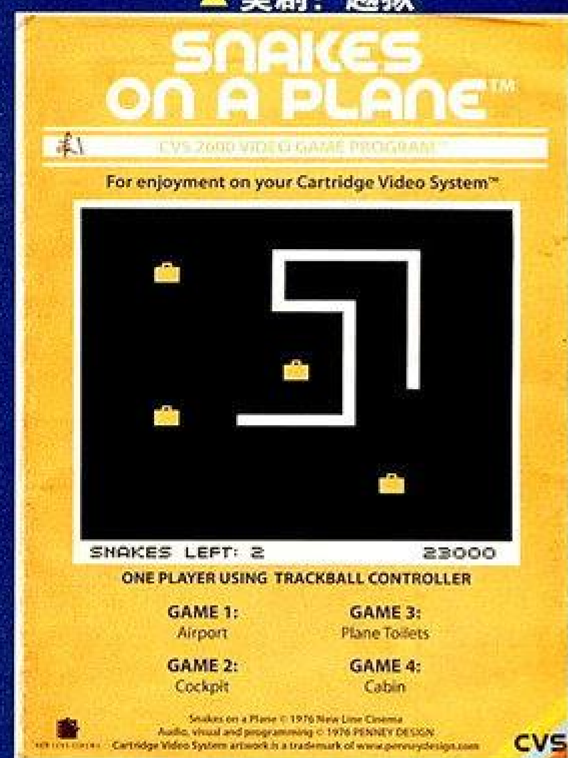
▲美剧：Lost



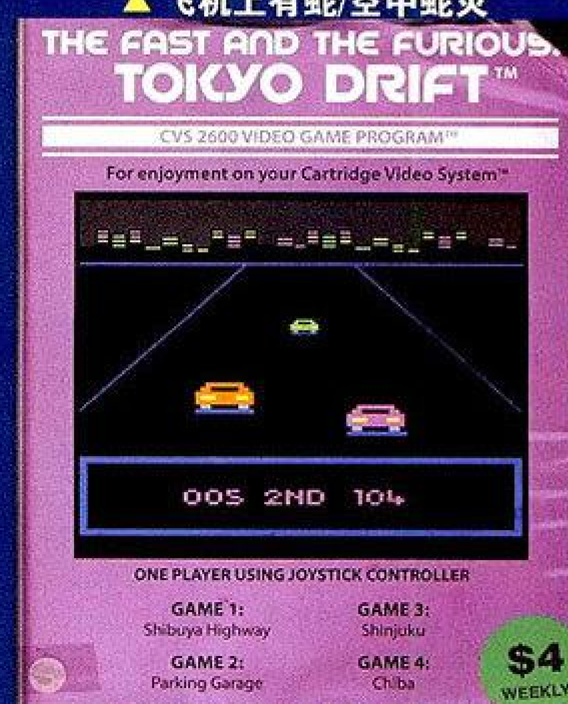
哈哈，刚才只是恶搞啦！大家是否上当呢？其实这是有爱玩家们的恶搞而已，欧美的艺术站点collider（地址：http://www.collider.com）上，有爱又有才的欧美电影游戏爱好者依据雅达利的经典点阵画面格式，制作了一批21世界新电影的雅达利风格的游戏，大家还能找到“当年”的黑暗骑士、科洛佛档案、迷失、越狱等雅达利版游戏的海报……虽然被骗，但是仍对这些有爱的玩家表示敬意！



▲美剧：越狱



▲飞机上有蛇/空中蛇灾



▲速度与激情：东京漂移

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

模型地带 Model Zone

本次为大家介绍的，是万代魂商店所发布的限定品，ARMOR PLUS系列宇宙骑士利刃超进化型。所谓魂商店限定，就是只能在万代的魂商店网站购买的意思，国内想要买只能接受高昂的代理费用和运费。


完美再现反物质炮炮门全开


多种可替换配件

魂之利刃

ARMOR PLUS系宇宙骑士



发售日 2010年9月

预计售价 ￥650

铁甲万能侠

超合金魔神Z





超级机器人超合金为万代在原本超合金系列为基础开发的小比例超合金成品玩具。作为产品的头阵当然是老少皆知的人气机体魔神Z了。但是魔神Z是单单发售的，而魔神Z的武装却是另外发售的让人不得不佩服万代的骗钱手段，但是这钱也被骗的心甘情愿啊。

发售日 2010年8月

预计售价 ￥350


众多配件


强化型火箭飞拳配件也有附带

林扩充包武将详解



《神话再临-林》在游卡桌游精心打造之下破茧而出。我们经历了以高伤害闻名的军争和火，时隔八个月，让我们再次感受新武将新技能的洗礼。



孟获：南蛮王

演义简介 蜀先主刘备死的前后，孟获追随益州郡大姓雍闿起兵反蜀汉，并诱煽夷人同叛。诸葛亮来到南中，七擒七纵成为佳话。

祸首 锁定技，【南蛮入侵】对你无效；你是任何【南蛮入侵】造成伤害的来源。

技能讲解 ·防御型技能，在留【杀】和留【闪】的选择上就不会再头痛了。

·想用【南蛮入侵】杀反贼拿手牌的朋友要注意了。

连锁武将 曹操

对于这个出【南蛮入侵】次数最多的武将来说，不管是不是忠臣，有一定的抵御能力。

连锁武将 司马懿

司马懿在【南蛮入侵】受伤害后，摸得可是孟获的牌，因此司马中还是不中上有点讲究。

再起 摸牌阶段，若你已受伤，你可以放弃摸牌并展示牌堆顶的X张牌，X为你已损失的体力值，其中每有一张红桃牌，你回复1点体力，然后弃掉这些红桃牌，将其余的牌收入手牌。



技能讲解 ·损失血量的多少起决定性因素，伤1滴血就是摸1张还是2张的问题，谁都会判断，建议伤2滴血以上再使用该技能。

·如果上家是队友，完全可以视孟获的血量和场上情况来判断是否要加一刀，运气好的话能达到孟获既能加血又能多拿手牌爆发的效果，当然前提没有中【乐不思蜀】。

连锁武将 诸葛亮

七擒七纵把丞相与孟获联系在了一起，诸葛亮的观星是和孟获的完美搭配，但随机的位置和身份，实现这个配合有点难度。



祝融夫人：野性的女王

演义简介 夫人是纯演义人物，历史并无此人。南蛮王孟获之妻，三江城为蜀相诸葛亮所得，夫人替夫出阵，以飞刀伤张嶷之手，又擒马忠，生擒二将。后为赵云、魏延挑衅，深入敌，旋即为马岱以绊马索擒下。获以张、马二将换回夫人。后亮七擒七纵获，获表示永不再反，夫人亦随之投降。

巨象 锁定技，【南蛮入侵】对你无效；若其他角色使用的【南蛮入侵】在结算完时进入弃牌堆，你立即获得它。

技能讲解 和曹操功能相似，区别就是不用伤血来获得。

连锁武将 孟获

再一次体现了重男轻女的特点，不管是不是同伙，收益的总是孟获。

连锁武将 曹操

·如果是同伙，一张【南蛮入侵】可以互相传递，祝融放完曹操收，曹操放了祝融收。

·如果是敌对，曹操有优先拿牌的选择。

烈刃 你每使用【杀】造成一次伤害，可与受到该伤害的角色拼点：若你赢，你获得对方的一张牌。

技能讲解 本技能看上去强大无比，伤对方血，还能废掉对方两张牌，但局限性也很大。

·确定对方没有【闪】

·确定对方选的牌点数比你小

·确定对方拼点后还有手牌或者装备牌让你抽

·拼点规则：你可以与一名有手牌的角色拼点，双方各自选择一张牌牌面向下放于桌上，同时亮出，点数大者算做获胜。若点数一致，视为你没有赢。无论结果如何，该牌都进入弃牌堆。

连锁武将 连锁武将：诸葛亮、甄姬、赵云、司马懿、大乔、小乔、张角、华佗

对于一系列防守强的角色，本技能可以说是无效，有牌就有防守，没牌你又不能抽，很纠结。唯一能克的就是华佗。

曹丕：霸业的继承者



演义简介 魏文帝曹丕，字子桓，魏朝的开国皇帝。由于文学方面的成就而与其父曹操、其弟曹植并称为“三曹”。

行殇 你可以立即获得死亡角色的所有牌。

技能讲解 ·发死人财并不容易，自保能力不足的曹丕，是否能留在最后是个问题。

·况且拿到的牌也有一定限制，死人牌里不可能有【桃】，【无懈可击】和【闪】的几率也不高，装备牌倒是不错的选择，特别是碰到像孙尚香这样带着一身装备死去的角色。

·一旦中了【乐不思蜀】手中的牌只能烂在手里。



放逐 你每受到一次伤害，可令除你以外的任一角色补X张牌。X为你已损失的体力值，然后该角色将其武将牌翻面。

技能讲解 ·和郭嘉的技能类似。

·武将牌翻面——将武将牌由正面朝上翻转至背面朝上的状态或由背面朝上翻转至正面朝上的状态。游戏中，当一名角色的回合即将开始时，若其武将牌处于背面朝上的状态，则将之翻转至正面朝上，然后跳过该角色的这一回合。

连锁武将 曹仁

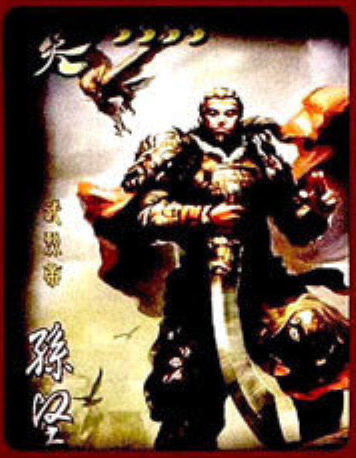
和曹仁的配合可谓无敌，这就意味着曹仁不用跳过一回合，而且还能拿到大量的手牌。当然放逐反贼让其跳过他的行动回合也是不错的选择。

颂威 其他魏势力角色的判定牌结果为黑色且生效后，可以让你摸一张牌。

连锁武将 司马懿、甄姬

这两个魏国判定大户，三个人同时在场或夫妻两人在场，曹丕将无敌于天下，甄姬判定为黑色，两人同时拿牌，不是黑色，司马懿改判定，继续拿牌。

孙坚：武烈帝



演义简介 孙坚，字文台，汉族，吴郡富春人。东汉末期地方军阀，著名将领。史书说他“容貌不凡，性阔达，好奇节”，是大军事家孙武的后裔。三国中吴国的奠基人，其子孙权即为孙吴的开国皇帝。

英魂 回合开始阶段，若你已受伤，可选择一名其他角色执行下列两项中的一项：

1、摸X张牌，然后弃一张牌。

2、摸一张牌，然后弃X张牌。

（X为你已损失的体力值，每回合限一次。）

技能讲解 ·爱憎分明的一个角色，同伴可以让你一夜暴富，敌人可以让你一无所有。

·血量损失少的情况下，此技能并没有多大意义。

连锁武将 刘备 诸葛亮 华佗

董卓：魔王



演义简介 东汉末年少帝、献帝时权臣。官至太师、郿侯。原本屯兵凉州，于灵帝末年的十常侍之乱时受大将军何进之召率军进京，旋即掌控朝中大权。其为人残忍嗜杀，倒行逆施，招致群雄联合讨伐，但联合军在董卓迁都长安不久后瓦解。后被其亲信吕布所杀。

肉林 锁定技，你对女性角色、女性角色对你使用【杀】时，需连续使用两张【闪】才能抵消。

技能讲解 不亏是吕布的干爹，技能也那么相似，酒池和肉林两个技能放在一起使用效果不错，相当于吕布+许褚。

酒池 你可以将你的任意一张黑桃手牌当【酒】使用。

技能讲解 对于每回合都有可能减体力的董卓来说，随时都有只剩下1血的可能，酒池的作用就显得相当重要。



接下文

徐晃：周亚夫之风



演义简介 字公明，河东杨人。三国时期曹魏名将。本为杨奉帐下骑都尉，杨奉被曹操击败后转投曹操，在曹操手下多立功勋，樊城之战中徐晃作为曹仁的援军击败关羽，因于此役中治军严整而被曹操称赞“有周亚夫之风”。

断粮 出牌阶段可以将你的任意一张黑桃或梅花的基本牌或装备牌当【兵粮寸断】使用；你可以对与你距离2以内的角色使用【兵粮寸断】。

技能讲解 ·【兵粮寸断】：出牌阶段，对与你距离1以内的一名角色使用（横置与该角色面前）；若判定结果不为梅花，跳过该角色的摸牌阶段。

·这让坐在徐晃周围的人就只能无奈了。

连锁武将 卧龙诸葛亮以及能够改判定的角色

以上武将是同伴还好，否则那就悲剧了。

接上文

崩坏 锁定技，回合结束阶段，若你的体力不是全场最少的（或同时为最少），则你必须减1点体力或1点体力上限。

技能讲解 8点体力的状态也就是说，起码前4个回合都必须减掉1点体力（假设场上没有3点体力武将），表达出董卓先强后弱的历史状况，绝不适合做内奸。

连锁武将 周泰

碰到周泰这种负体力的武将，拖到最后董卓只有死。

暴虐 主公技，其他群雄角色每造成一次伤害，可进行一次判定，若为黑桃，你回复1点体力。

连锁武将 能改判定的武将

如果场上的改判定武将都是同伙，那董卓配合酒池技能一时半会也很难死。

乱武 限定技，出牌阶段，可以令除你外的所有角色依次与其距离最近的一名角色使用一张【杀】，无法如此做者失去一点体力。

技能讲解 使用前必须算好场上每一个人的所能攻击到的对象，否则会危害到同伴和自己，倒霉的可能会成为众多武将的“最近距离”。

连锁武将 马超、庞德

帷幕 锁定技，你不能成为黑色锦囊的目标。

技能讲解 一个魔免类技能，从统计看黑色的锦囊占据了很大的比例，也就是说基本上锦囊就别想用在贾诩头上，当然如果自己中了红色的【乐不思蜀】，同伴也很难来帮你解。

连锁武将 大乔

大乔派发的方块牌是唯一一张张都克贾诩的牌。

连锁武将 黄月英

如果场上只有贾诩和黄月英两人，基本上黄月英的锦囊牌都别想出手。



贾诩：冷酷的毒士

演义简介 贾诩，时人称之为“毒士”，奇谋百出，算无遗策。在曹操立继位人问题上贾诩暗助了曹丕。贾诩认为自己非曹操旧臣，所以怕曹操猜嫌，采取自保策略，闭门自守，不与别人私下交往。

完杀 锁定技，在你的回合，除你以外，只有处于濒死状态的角色才能使用【桃】。

技能讲解 让敌方同伴眼睁睁看着队友死亡的技能，就算有华佗这样的神医队友也无可奈何了，除了濒死者自己谁也救不了你。



鲁肃：独断的外交家

演义简介 字子敬，中国东汉末年东吴的著名军事统帅。他曾为孙权提出鼎足江东的战略规划，因此得到孙权的赏识，于周瑜死后代替周瑜领兵。建安二十二年去世，年仅46岁。

好施 摸牌阶段，你可以额外摸两张牌，若此时你的手牌数多于五张，你必须将一半（向下取整）的手牌交给场上手牌数最少的一名角色。

技能讲解 此技能想要发挥作用视运气而定，基本上就是手牌多的时候不要发动技能，等手牌少而场上最少的是自己同伴的时候再触发。

连锁武将 诸葛亮

碰到诸葛亮空城的时候，可以辅助或陷害丞相之用。就好比历史上孔明来江东协助赤壁之战一样，如果鲁肃处处暗算孔明，我想他也不可能这么顺利逃脱周瑜的魔掌。

缔盟 出牌阶段，你可以选择其他两名角色，你弃掉等同于这两名角色手牌数差的牌，然后交换他们的手牌，每回合限一次。

连锁武将 吕蒙、诸葛亮

当一方的手牌为0，而另一方则是吕蒙之流，估计会哭死，当然前提是鲁肃自己手头要有这么多牌丢。其实此技能意义不大，相当于把等同数量自己的牌转交给同伴而已。

连锁武将 陆逊 技能涉及到陆逊时，陆逊可连营一次。





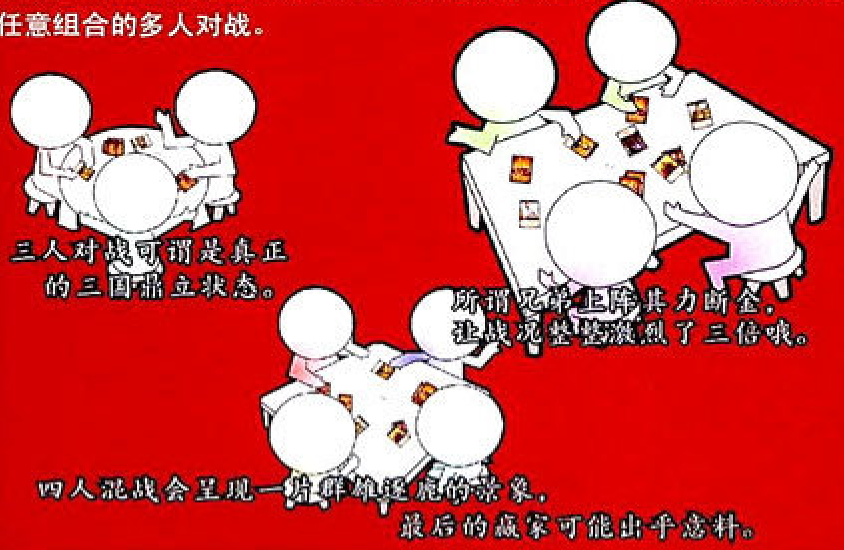
集换创新，多人模式

——三国智城池战

TCG游戏不同于桌面休闲类游戏，它通常定义下都是1V1的两军对垒模式，且竞技性更强。但TCG就只能玩1V1吗？如果现在我们是三个人怎么办？多个人怎么办？难道只能多出的人围观或者分开对战吗？不!《三国智》此次尝试了集换式卡牌游戏模式的创新，开设了城池战测试规则，这也是《三国智》所推出的第一版支持多人战的规则。

来享受多人挑战的乐趣

在“城池战”中，玩家可自由选择使用三国智“一般规则”或“竞技规则”。对战方式可以分为1 v 1 v 1、多v 多、多 v 多 v 多等。不管你们现在有多少人，只要会玩《三国智》，就可以进行任意组合的多人对战。



城池卡隆重登场

游戏前除了同样需要配置你自己的卡组外，还需要准备新的卡片——城池卡，并确定本场游戏你们有多少座城池参与。当然，这个数量官方会提供一个参考，参考信息会随机出现在补三《戟殁黄沙》中。



城池数目参考表

玩家人数	阵营划分	起始空城数	胜利城池数	起始空城数	胜利城池数	起始空城数	胜利城池数	起始空城数	胜利城池数	起始空城数	胜利城池数
2	1v1	2	3	3	3	4	4	×	×	×	×
3	1v1v1	1	3	2	3	3	4	4	4	×	×
4	2v2	0	4	1	4	2	5	3	5	4	5
4	1v1v1v1	0	3	1	3	2	3	3	4	4	4
5	1v1v1v1v1	×	×	0	3	1	4	2	5	3	5
6	3v3	×	×	×	×	0	5	1	5	2	6
6	2v2v2	×	×	×	×	0	4	1	4	2	5
6	1v1v1v1v1v1	×	×	×	×	0	3	1	3	2	4

玩家人数 阵营划分 起始空城数 胜利城池数

本表格仅供参考，玩家可根据游戏时间适当设置起始空城和胜利城池数目

WWW.SANGUOCARD.COM

三国智 城池战规则 3卡10

除此之外，城池战的玩法顺序和《三国智》的玩法顺序都是一致的。



玩家自由分组

玩家扔骰子决定先后顺序

玩家按顺序抽取起始城池卡（所有玩家都抽取完毕后，同时展示自己的初始城池，之后将其正面向上摆放在自己面前。未被抽取到的城池，作为空城正面向上排列在所有玩家中央。）

玩家按先后顺序抓取/确定起始手牌

开始游戏

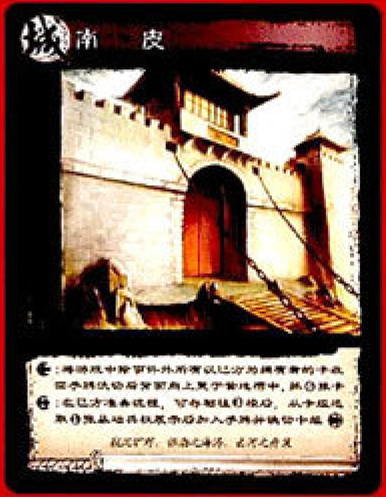
当一名玩家失去他最后一座城池时，该玩家游戏失败并退出游戏。如何与对手联盟对抗势力较强者，如何在恰当时机攻取对方城池，都是需要玩家把握时机，认真琢磨的。

同时，在我们新引入的SEC竞技赛体系中，也有多人赛的比赛类型选择，与单人赛相比，多人赛可以让玩家获得更多的荣誉值，也让玩家累积兑换闪卡的几率增大了。现在，让我们来看看城池战都有些怎样的新内容带给大家。

1、每座城池都有自己的守城效果和破城效果

守城效果

破城效果



2、每场对战不能出现重复城池

3、玩家可以通过战斗赢取对手城池或空城

4、玩家拥有多个城池时，只能拥有最新拥有城池的守城效果

5、玩家卡组被抓完后游戏不结束，玩家可从新洗切墓地里的卡组继续游戏，但将失去除起始城池外的所有城池

6、玩家失守或弃守自己的起始城池，则该玩家游戏失败

这些只是城池战的基本规则，更多更详细的规则介绍玩家可以通过官网下载或浏览。另外，此次的城池卡随补三的发行同时推出，玩家也可以通过积分兑换或与朋友集换来获取。



本多人规则暂为测试版本，我们希望通过它的推出，为大家带来更多创新TCG体验。也欢迎玩家给予意见建议，让我们一起来完善，让《三国智》带给更多玩家更丰富的游戏乐趣！

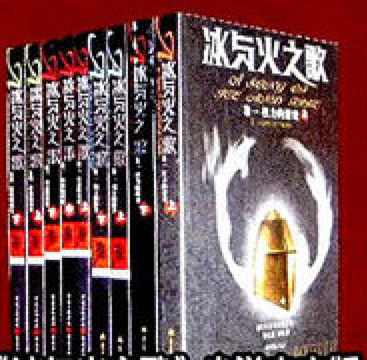
提供建议的玩家请登录官网www.sanguocard.com在公社留言，或登录官方BBS：bbs.sanguocard.com在意见区留言。再次感谢你的关注！



维斯特洛大陆的纷争
——“冰与火之歌”及其相关桌面游戏

冰与火之歌的传奇

如果你是一个奇幻文学的爱好者，那么你一定知道《冰与火之歌》这本书。该书自1996年问世以来，在西方世界引起巨大反响，成为奇幻文学史上又一本巨著。作者美国人乔治·RR·马丁因此书屡获大奖，也多次入围科幻与奇幻文学界的最重要奖项：“星云奖”和“雨果奖”。HBO电视台更是筹拍同名电视剧，预计将于2011年春季上映。

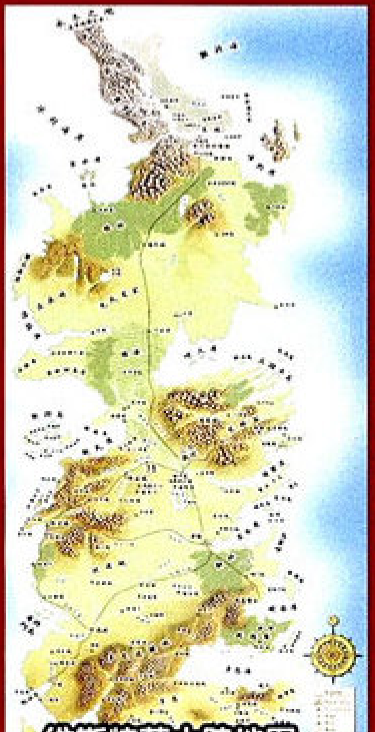

《冰与火之歌》小说中文版

《冰与火之歌》描绘的故事主要发生在一片称为维斯特洛的大陆上，面积约等于南美洲。位于东面的是一块面积、形状近似于亚欧大陆的陆地。故事发端于前首相琼恩·艾林的意外死亡，国王劳勃·拜拉席恩借此前往北地拜访他的好友：临冬城主暨北境统领艾德·史塔克，邀请他接替首相一职，整个事件的内幕随后被逐渐揭露。而更让人惊悚的：那些远古的传说和早已灭绝的生物，正重新回到这片土地。

这部小说与过去传统的奇幻小说有一些明显的区别：

在世界观上，虽然小说仍然是建立在类似中世纪骑士世界的环境中，但马丁在小说中，更着力描写了这个世界的贫穷、迷信、残忍和艰苦。他以严谨的笔触和写实的风格，描绘出一个表面有浪漫色彩，但背后更为残酷的中世纪世界。

在人物设定上，小说中并没有绝对的正派和反派，善恶间的分界被模糊了。在那样残酷的世界中，何谓正义与邪恶，作者并没有直接给出或定义，只是描写了人性在挣扎中所做出的种种艰难选择。冰与火的世界中，没有那种“标准的”斩妖除魔的大英雄，只有在乱世中求生存的各色人等。


维斯特落大陆地图

在奇幻元素使用上，小说一开始并没有什么“龙”、“法术”等奇幻要素显现，而主要冲突是发生在宫廷内的阴谋诡计和家族间的恩怨纠葛上，超自然的生物和力量只是老奶奶的床头故事，所以甚至有人认为冰与火之歌是一部宫廷历史小说。但随着情节的展开，一些超自然的生物和力量被渐渐的揭露，逐步影响原先的“人类世界”，给人有引人入胜之感。

这部小说出版后受到了多方赞誉，甚至有同行，著名奇幻小说《时空之轮》的作者罗伯特.乔丹也称赞此书“读起来让人无法释卷，精妙绝伦”。


冰与火人物：贝里席大人(外号：小指头)

这部小说中，有许多颇具智慧的名言警句，被爱好者搜集出来，现摘录几条：

• 席恩：慈悲，这是个无情的陷阱，给得太多他们说你软弱无能，给得太少你便成了残暴野兽。

• 提利昂：勇气和愚蠢往往只有一线之隔。

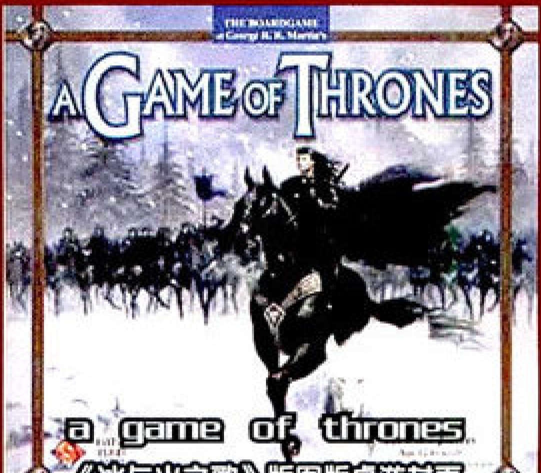
• 罗德利克·哈尔洛：死的历史用墨水书写，活的历史则用鲜血。

• 詹姆：（克里奥爵士）模样像头鼬，打起来像只鹅，勇气相当于比较勇敢的绵羊。

• 培提尔：我很想告诉你，我们之间没有隔阂可言，更不会玩游戏，我的女儿，但那是不可能的。权利的游戏乃是永恒的游戏。

冰与火的桌游之旅

由于小说的巨大成功，自然有人想到把它改编成游戏，但并不是电脑游戏(电脑游戏还在开发之中)，而是桌面游戏，而且还是三款。



《冰与火之歌》版图版桌游封面

作者：守夜人 编辑：装甲兔 美编：小杰

第一款是2003年由美国著名桌面游戏出版商，Fantasy Flight Games出品的冰与火之歌版图游戏。这个游戏有一个维斯特落大陆的版图，每个玩家代表一个家族，对自己的部队发出“进军”、“支援”、“防守”之类的指令。但每个玩家是各自以隐藏的方式发出指令，等所有玩家发出指令后再同时亮出自己的指令，所以这当中就可以存在许多诡计，甚至背刺。这是一款外交成分很大的游戏，游戏的代入感非常强，以至于有人说这是一款玩到后来要“吵起来的游戏”。游戏可供3至5人玩，加入扩展后可增至6人。这款游戏国内的爱好者很多，但缺点在于游戏需要比较多的人才好玩，且玩一次需要大约3-4个小时。



权利的游戏《冰与火之歌》卡牌版桌游中文包装封面，游戏内容已全部由游人码头桌游汉化

第二款是2008年同样由FFG出版的“权力的游戏”卡牌版，其前身是一款同名的集换式卡牌游戏（Collectable Card Game）。也许你以前也玩过万智牌或者游戏王这类集换式卡牌游戏。这类游戏共同的特点在于玩家各自从一大堆卡牌中挑选组合不同的卡牌构建自己的牌组与对手对抗。因为不断有新的补充包的加入，使得组牌千变万化，无论组牌还是打牌，都乐趣无穷。但缺点在于每张牌发售的数量有多寡之分，玩家须通过随机抽包方式去购买卡牌。这使得特定的稀有牌变的十分昂贵，很多玩家因为经济上难以承受而望而却步。

权力的游戏卡牌版同样是一款需要玩家自行组牌的游戏，但为了避免上述集换式卡牌游戏花费巨大的缺点，FFG推出采取了一种全新的发行模式，称之为“成长式卡牌游戏”(Living Card Game)。这种模式与集换式卡牌的区别在于每次发行的扩展包由固定的牌组组成，玩家无须为特定的稀有牌花费更多钱，从而更考验玩家组牌技巧和打牌技巧。

冰与火人物：希拉，Cheyk-Griffin之女



卡牌版与版图版的区别在于它是从微观角度再现家族之间的争夺，更加突出每个人物的个性与能力，家族的特点也更为充分的体现。同时，因为它可以进行1vs1或者2vs2的游戏，竞技性更强。游戏在3、4人混战模式中，增加了选头衔环节，从而为游戏增加了阴谋与外交成分，因而也更符合符合冰与火之歌小说的风格，这是其他类似卡牌游戏所没有的一个特点。

“权力的游戏”LCG版于2008年一经推出便大受欢迎。国内的原版桌面游戏代理商和经销商游人码头于2010年初汉化并引进行了这款游戏，同样大受欢迎。



Battle of Westeros，《冰与火之歌》第二款版图桌面游戏

第三款是FFG今年出版的维斯特落之战（Battle of Westeros）战棋游戏。也许是因为前两款游戏的大获成功，FFG知道了冰火主题的魅力，于今年又推出了冰火主题的战棋游戏。这款战棋游戏如同其他许多战棋一样，有多张六边形组成的战役地图，许多精致的塑料战斗单位模型和若干骰子。游戏据称将会定期有扩展战役包，小说中的许多经典战役都将一一重现。游戏是2人游戏，一局约一个小时。

以上是冰与火小说和其衍生的三种桌面游戏。下期中，我将为您介绍权力的游戏卡牌版的具体玩法。



欢迎光临 艾鲁村



炎炎夏日依然爆笑

扫描夏季冰凉有趣动漫

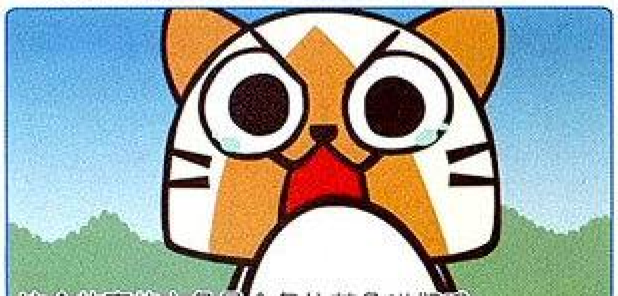
Smile

怪物猎人日记 岌岌可危的猫猫村



看点 暖洋洋的喵喵村，怪物猎人控和猫控必看

介绍 由CAPCOM大人气游戏《怪物猎人日记》延展出来的PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》TV动画化。描述可爱的猫猫们全力作战的《怪物猎人日记 岌岌可危的猫猫村☆猫猫千钧一发》还有一个引人注目的亮点——名声优加可爱猫猫的集会，让你每天都觉得很幸福喵。



这个故事的主角是个各位艾鲁喵们哦。



怪物猎人中常有的搬运龙蛋任务，不过队友实在不像话……





唯一说着有建设性话语的喵斗看来就是个吐槽的角色。



喵喵们就想着吃蛋，没有想过身后的危机。

在猫猫们幸福的生活着的村庄里，猫猫们每天都为了村庄的发展以及得到报酬，狩猎特产蘑菇、搬运雌火龙的卵、钓黄金鱼等，勇敢的挑战各项难题。可是村里的几个小伙伴利达、喵咪、帕格塞、普尼等却每次都拖后腿，他们究竟能否应对每次遇到的危机呢，请收看艾鲁喵们的快乐生活吧！

大神与七位伙伴

看点 一部充满了傲娇、萝莉、腹黑等各种属性的萌系吐槽片



介绍 电击文库刊行的轻小说“大神与…系列”，是一部由冲田雅所著、うなじ插画的恋爱喜剧，根据其改编的TV动画将于今夏开播，并且以小说第1卷《大神与七位伙伴》作为动画标题。

平时帮助别人让对方欠下人情，等到有需要的时候再强迫对方偿还——如此居心叵测的做法，竟然是御伽学园学生相互扶助协会（通称“御伽银行”）的社团活动。这是正义的一方？还是邪恶的组织？还是怪人集会……？外表凶暴其实内心纤细的女主角大神凉子，有着视线恐惧症的废柴男主角森野亮士，外表娇小可爱其实腹黑的赤井林檎，一群性情愉快、随性乱来的御伽银行成员们，为改造世界而持续战斗着。热血人情恋爱喜剧即将上演！

大神凉子（名字读音类似“狼”）

御伽学园高中部一年级学生，御伽银行的成员。有着连小孩都惧怕的凛然的眼睛，一笑起来就会显露出犬齿。虽然经常以凶暴的男性口吻说话，但是其实内心是个普通的女孩子。胸部平坦，会打拳击的娇蛮女子高中生！

赤井林檎（名字读音类似“红苹果”）

大神的同班同学，御伽银行的成员。有着和高中生不符的小个子，始终挂着的可爱的笑容。天使的外表之下却是腹黑的性格。拥有超群的谈判技术，擅长头脑劳动。



十分像狼的女主角，虽然担任狼的角色不过其实一直都是在逞强。



腹黑的萝莉，形象类似小红帽，不过现在是很有战斗力的小红帽。



废柴男主角，虽然是猎人角色，不过只要被人看见就会心生恐惧。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



传说中勇者的传说

看点 想要创造传说中可以睡午觉玩过的男主角故事

介绍 在一个流传着众多传说的世界。居住在罗兰德帝国的人民因为腐败的贵族暴政而困苦不堪。这时，一名名叫莱纳的青年接受了王西昂的任命和少女菲莉斯展开了旅行。然而主人公莱纳是个超级没干劲到让人火大的人。他最期待的就是创造一个可以大白天悠闲睡懒觉的王国。最终，莱纳一行人被卷入了战祸中，三位主人公的命运也紧密的羁绊在了一起。那么，莱纳的"瞳"中，映照的究竟是怎样的未来呢？

随便说一下，这东西有个很强大的四格漫画，把连载了好几年的小说内容，用4页就讲完了。



自称"美人"的女主角，虽然性格有点问题，不过剑术确实很强。

滑头鬼之孙

看点 白天教授晚上禽兽的糟糕男主角……

介绍 原作是椎桥宽在"周刊少年Jump"上连载中的同名漫画，作品以现代日本为舞台，讲述继承百鬼夜行总司令的少年奴良陆生在妖怪百鬼夜行的世界中劝恶惩恶的故事，是一部人与妖怪的日常、妖怪的侠义交织而成的怪异空想剧。豪华的声优阵容是本作一大亮点。

雪女/及川冰丽

称呼奈良组的妖怪总大将陆生为"少主"。必杀技是在一瞬间将敌人冰冻住的"诅咒之吹雪"。为了保护陆生化作人类的姿态和他一起上学，使用着"及川冰丽"这个人类名字。



故事中提及了相当多的日本妖怪。



妖怪的侠义世界，因为原作相当高的人气，是各大字幕组争抢的作品。



柚罗妹妹的声音和我一开始想象的有点不一样……

超元气三姐妹



看点 幼女萌作品，含大量KUSO，看起来很糟糕……



虽然看起来好象是温馨的班级故事，不过真的只是表面……

介绍 原作是樱井纪雄在《周刊少年Champion》上连载中的同名漫画，以丸井家的三胞胎姐妹，讲述这三个性格迥异、长相又完全不像的三胞胎，在她们身边发生的日常爆笑故事。同为以"三姐妹"为卖点的搞笑动漫作品，喜欢轻松笑料剧的观众届时开播后不妨从中找找"南家三姐妹"的影子吧！

丸井三叶

性格超S的长女，平时言行举止酷似女王的她偶尔也会表现出关心妹妹的一面。像一部分这个年纪的女孩子一样，对父亲有着一定的抵抗心理。食欲异常旺盛而又很在意自己的体型，所以又常常会节食减肥。



丸井三叶

丸井双叶

性格十分和善，天真活泼，句尾常常喜欢加上"……的说"，对于恋爱十分热衷。运动神经超群，但是做事常常把握不住分寸，是个喜欢爸爸的天真的孩子。



丸井双叶

丸井一叶

性格十分阴暗，很难对其他人敞开心扉，不喜欢和别人接触，生气的时候会诅咒人。非常热爱工口书刊，在学校也毫不避讳地经常阅读。意外的很喜欢特摄节目。



丸井一叶



无萌不欢三国志MOD动漫介绍

三国志是某项相当喜欢的一个策略游戏系列，同时相信也有着不少的读者所爱，三国时代的历史沧桑的影响力确实不是盖。不过该死的光荣迟迟不出第12代，而那些原本的游戏也一遍一遍的沧桑够了，再打下去自己也要成化石了。不过今天经由某猫重游一下，相信你一定会有兴趣再次战上一番，至于游戏平衡性问题么……有爱就可以。

微笑制霸 三国志10DK

这个剧本是某猫很早就开始关注了，制作的时间相当的长，长到我有一大段时间以为这个剧本已经废坑了，制作者可谓相当的有“爱”。这剧本经历了测试、正式版一直到最后3.0的最终版算是完美完结了。游戏涵盖了大多数的热门动漫以及ACG人物，人物的能力全部重新设定过。而且作者将势力版图全部重新制作了一边，做出相应的调整，同时游戏中的道具以及物品都重新设定为动漫中的物品，可谓煞费苦心。三国志10可以说是三国志系列中相当成功的一部作品，而如今又有了如此有爱的MOD加入没有理由不重新玩一下。



◀作者经过了长时间的制作，把游戏中大大小小的NPC都替换了。

MOD简介

最大的势力TYPE MOON，占据陈留、洛阳和河内，武将最多，地势最好。通常情况下当问题不大的统一全国，如果扮演此势力武将建议先平定北方的KOF军团，再西进征讨空轨军团或南下攻击东方和大剑的联盟。基本上等于三国里的曹操了。



由于作者“爱”的关系有不少超强人物出现。

大剑势力在迪妮莎姐姐的统领下占据荆北一带，先南下平定荆南后可以考虑向四川发展。基本上等于刘表。东方势力在红白的统领下占据了7个都市，为剧本第一，武将数第二，看起来似乎很有竞争力，实际不然，基本上自然情况下被灭的很快，比过去大航海还快……扮演此势力武将建议直接中原混战，不然以后很难熬，基本上等于东吴。



音乐和事件图片都有了相应的动漫版本。

SD势力占据云南，很快就可以平定益中和南蛮，是很难搞定的一个势力，而且SD里统率武力智力高的人都是一堆，基本上等于刘备。KOF势力盘踞东北，统一河北为初始目标，相当于公孙瓒。空轨势力盘踞西北，先征讨西凉的鲁鲁修势力，即可南下争夺四川。但是其君主艾斯蒂尔是有名的无脑女，有兴趣可试试为她打工的苦楚……



游戏中限制全开，你可以随意的去结识人物。

华夏萌战录 三国志11PK

以2009年的萌战为基础制作的三国志11PK版的动漫MOD，游戏中新加入了了不少技能，最最关键的自然是众多的武将都换成了萌战的人们人物以及最近的动漫角色。浩大的工程量可谓让该作者制作了良久，不过最后果然是爱拯救世界。虽然某猫对于三国志11并不怎么特别感冒，不过看到这么豪华丰富的MOD，岂有不战上一番的理由。相信你也会有重现拾起当年对战的感觉







MOD简介

华夏萌战录以2009年的萌战为重要参考，然后加入了众多动漫MM的超萌MOD，总计人数达到了700多位，同时有着大量的原创道具和新武将技能，开启最萌的乱世之争吧。



游戏中的音乐以及人物的头像、名字都经过了替换。

不过想要在华夏萌战中胜出的话要注意以下几点：游戏时间将从101年3月开始，即华夏萌战录开始后的1年零三个月；受厄尔尼诺现象以及全球经济危机影响，所有生产资金和粮食的设施全部产量减半；因第二条的原因，美眉们发起了“不加薪，不打仗”的非暴力不合作示威。最后以全军衔薪金加倍而告终；东方势力因不适应新世界的战斗节奏，纷纷落败。大量幻想乡住民去向不明，博丽巫女召集已为数不多的高手将上庸为据点，重新踏出了称霸全国的新一步；因为次元不稳定，更多的美眉们被拉进了这个时空境界完全混乱的位面，她们有的加入了原来的势力，有的则自立门户。



能力虽然多次调整过，不过不满意的话就自己修改吧

试着选择一个喜欢的势力，一统华夏萌战吧

现在就祝你好运，统一华夏站在最萌之巅吧。

我家的庭院有点吵



如果当一大群僵尸来袭的时候你准备用什么来抵御？popcap公司告诉我们，只要种上植物就可以万事无忧，不过我怀疑这是他们在推销自己过期豌豆种子的计划。哦哦，我知道当我提出这个问题的时候，你首先会说为什么会有僵尸这种东西，那几个看起来穿的潦倒一点的家伙就是僵尸？看来我要和你好好的谈一谈僵尸的生理构造。而且就算有就僵尸，那为什么要来我的家里呢？他们其实只是送报纸或者路过的怎么办。再来你确定不是那群植物想要袭击你，而僵尸只是想要救出你吗？

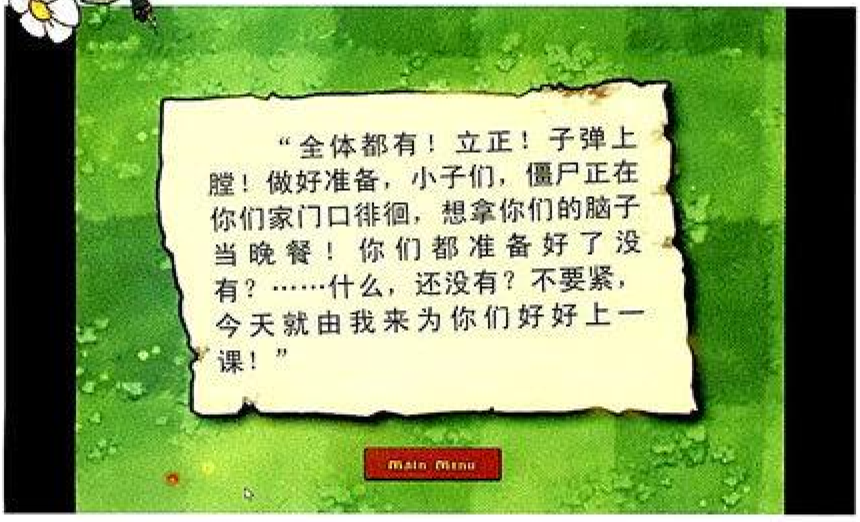
当然我明白没有实际经历过的事情很难想像所以我们提供了更多的参考，除了植物之外我们还有很多对付僵尸的案例，例如四个歹徒闯进和平僵尸小镇屠杀的事件、某些自称警察的家伙闯进“伞”公司的僵尸培训班的枪击事件、开着车子到处追着僵尸碾压的事件，这些好像都是僵尸受到侵略的案例……算了小事情不要介意了。

至于有究竟没有僵尸这个问题，其实很好解决，这就像“四角猫咪”说过的禅语一样，信则有，不信则没有。所以现在给我闭嘴，某猫都已经用了“如果”这两个无责任的字眼了，给我交上一篇如果“僵尸袭击了你家的庭院你用什么来抵御”的作文，限时交上，不然就拖出去给僵尸们咬上10分钟。



准备好你的武器！

——僵尸生存教官装甲兔



选择正确的武器足以决定你是变成僵尸的晚餐或者变成僵尸还是继续做你自己。在对抗僵尸之时，装备上最强力的武器，然后踢开大门冲出去给僵尸们来个“Kick Ass”，我想这是大部分人经过十多年好莱坞电影与日本游戏的熏陶下所能想到的最好战术。但是这不仅仅是愚蠢而已，这完全是在自取灭亡！

僵尸们可不是弱智好莱坞B级电影里出现的东西，能够用最最戏剧化的方式加以解决。让你还有你的家人能在僵尸爆发时活下来所需要的，事实上，只有谨慎的思考，冷静的头脑，以及能经受实战检验的行动力。

由于种种原因，你所生活的地方可能对枪支火器处于极度严格的监管状态，那么请不要冒着触犯法律的危险去为“生化危机”的爆发而准备枪支弹药，挑选合适的冷兵器甚至是自己随手可以得到又不必触犯法律的工具才是正途。不管你选择了什么武器，从一把消防斧到可能的火药武器，它必须能成为你身体延伸出的一部分，请尽可能频繁地加以训练。如果可以上课的话，尽一切可能进行申请。从有资格的教练那里学习能够节约大量的时间和精力。历史已经证明除了一块石头一无所有但训练充分的个人与掌握着最先进的技术装备的新手相比有着更高的生还可能。

小编大战僵尸

如果慎重对待并且训练有素，人类的身体是地球上最优秀的武器。如今不少年轻人因为他们的日常饮食，缺乏锻炼，以及对那些节省劳力的技术产物无限的依赖而在世界上声名狼藉，正如所谓的“死宅男死胖子”描述的那样一群人。第一重要的武器，正是我们的身体这件生物工具，可以且必须被从被捕食者转变为捕食者。遵循严格的饮食搭配和最适宜你身体状况的养生法（有规律的生活制度，如饮食，疗法或锻炼）。将对心血管的注意力换到健身运动上，彻底地检查并持续监控你的身体状况，不管可能的问题有多么微不足道，即使你最糟糕的疾病是过敏症，也要平等的加以对待！一旦遭遇了危机状况，你必须完全了解你的身体有什么能力！强调防身护命而非击败敌人，在近距离战斗中，你会发现懂得如何躲避僵尸的袭击将是你所能获得的最好技能，而你的身体将是你最好的武器。



如果练就了我这个身材一群僵尸过来也不怕。



死亡概率值：5

评语：不愧是我们的军事装甲兔，训练有素、准备充分，虽然和平时代但是也不会忘记居安思危。不过我想要说的是就算不是在做面对僵尸前的准备工作也请在平时好好的锻炼身体，不然不用等到僵尸入侵的时候你就已经只能在地上蠕动了，老实说每次看到你都让我想起八戒临死前说话的样子……

你永远不知道踩僵尸的后果是否和踩蟑螂一样

——走为上策的小P羊

关于僵尸这个问题，P羊的观点只有一个——要是死人能走路，除非母猪会上树。但既然前提是如果，好吧，姑且让我活络下思维，设身处地的想像一下僵尸如潮的情景。

不可否认，影视、漫画作品很能拓展你的想像力，但无论是《惊魂28天》、《惊魂28周》还是其他什么僵尸大片都不能当做丧尸生存手册来看。要知道，这些拿僵尸做文章的同学不过是借危机为话题，大张旗鼓地谈人性罢了。所以，当僵尸闯入后院的时候，立马抄起菜刀绝对不是理智的行为，鬼晓得彼僵尸是否为此僵尸，要是这些变异生物铜皮铁肤浑身是胆呢？别怀疑，《鬼吹灯》里的白毛、黑毛粽子全是这种货色。那时候，一击不成的你恐怕该怀疑自己是不是传奇了吧。退一万步而言，就算常规武器有奇效，要让我制服它们？还是饶了我吧。这完全不符合“世界和平”的大道吗。呃，好吧，无法对僵尸下手的原因其实很简单，你知道踩爆蟑螂是什么感觉吗？噗的一声，就像捏碎了番茄一样……



有可能的话，我倒是真的希望用豌豆、土豆、辣椒这样的东东把所有僵尸圈死在院子里，既惬意又写意。不过显然，依靠花花草草阻挠变异物种是不可能的。所以，一旦你意识到情况失控的话，还是赶快收拾行囊往北极跑吧，别小看古人的智慧，三十六计走为上策！



只要有爱就能看见僵尸，还能做蛋糕……

死亡概率值：20

评语：从开头的抱怨来看小P羊同学现任对于僵尸这种物种的存在抱有疑惑，并且把僵尸堪比成蟑螂，在这里我就送你一句话“不要思考！空想吧！（Don't think! Imagice）”。做人要有点梦想，就像我们相信圣诞老人一样，相信僵尸也属合情合理。

僵尸的经济价值不是你可以想象的

——做一行爱一行的Sky

早在很久就有文献记载“湘西赶尸”的习俗，赶尸人在清代中期是一个非常有前途的职业，是用于把客死四川的湖南移民的尸体运送回家乡。“月黑风高夜，荒郊野外处，赶尸者，左持一双红绳铜铃，右手挥一三角杏黄令旗，跟着的人群行动一致到如同是同一个人，同手同脚！苍白的面色中发出灰黑和铁青的混合色，还带有些许暗红的斑点，上面贴着黄纸，好像还划着符，周围的空气中发出阵阵恶臭，这群就是是僵尸！



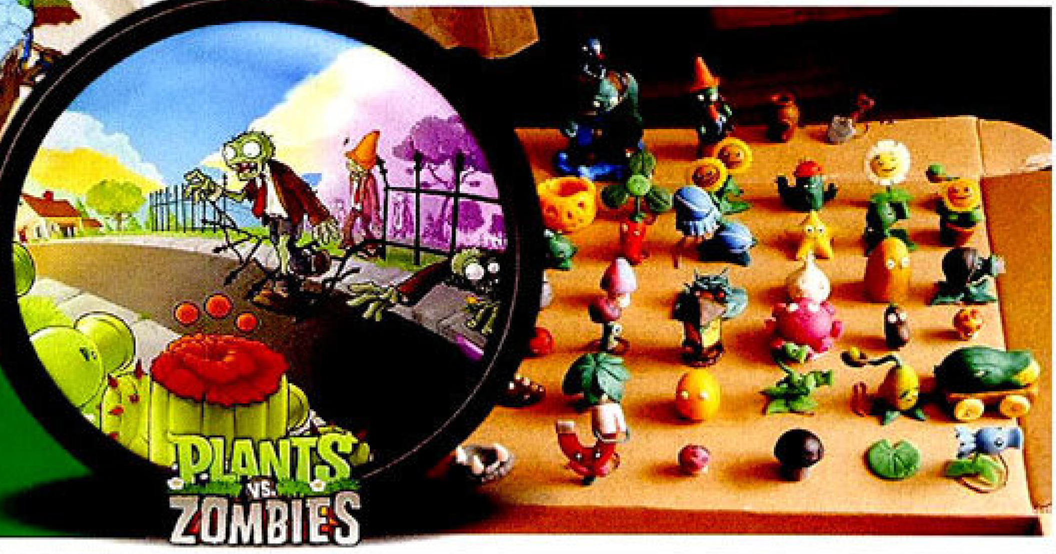


赶尸还不如做一个真正意义上全年无休的游戏打

我将成立一家茅山清洁有限公司，专门帮人清理僵尸，十米开外就可以进行清洁作业，动作迅速，法术环保，绝不让僵尸踏进庭院半步。收费方式有按人头计算，一具僵尸100元起，根据凶残度叠加费用；也可以包月，如果一个月里天天来僵尸，那你就赚翻了。 你家庭院最近是否经常有异味弥漫？你家植物有没有因疲劳而营养成分剧减？如果有那你家已经在被僵尸侵袭了，赶紧拨打电话44444444，本公司会立马派遣一支训练有素，每个都有6年赶尸经验的茅山道士队伍过来，10分钟内火速到达，如果逾时不到，你先用植物顶着，到时超过一分钟免费赶尸一具。当然对付外国僵尸，赶尸人需要掌握多国语言，否则无法和僵尸沟通。墙角每一寸地方都贴满开过光的符印，语种不限，安全起见可以撰写现在市面上比较常用的如汉语、英语等，来一个赶一个，全部赶到韩国挖煤去。因此种的植物还是留着自己吃吧，不是当子弹，就是自爆，太浪费粮食了。

死亡概率值：55

评语：赶尸这个事情我倒是以前听我外婆说过，不过老实说我一直对这个职业保佑疑惑。首先不论人死后是不是会动（SKY：你自己不是要求写僵尸吗……），如果真的能够动的话，难道你就不会指挥他们做一些更有意义或者经济价值的事情吗？比如去做个世博志愿者什么的。不过SKY最近是不是因为孩子奶粉问题到处考虑怎么发迹啊……不过我的题目不是要写怎么抵御僵尸吗……



在大和炮面前 僵尸只是地图的背景

——把什么都当星际打的杰哥

眼睛呆滞，身体僵硬倾斜，腿绷直，一跳一跳行走的一律都算是僵尸，僵尸分两种，外国有丧尸中国有僵尸两者有非常大的区别，头上贴有“黄色不明物体”的僵尸称为中国僵尸，样子很恶心嘴巴不停往外吐口水的叫声一抽一抽的让人心里痒痒的僵尸称为外国丧尸，你可以有选择性得挑选难度进行挑战，我么当然选择残酷模式还有成就可以获得。

本人最近打星际正酣不巧在疲惫不堪的状态下偶遇潮涌的僵尸来袭击我家的庭院，不过根据我多年实战经验，用人口放左边兵营放右边，众建筑齐上阵堵住庭院路口，建造地堡，码放5-6个也不成问题，然后建造机枪兵进入地堡，配置2-3个幽灵特务用来爆头，最主要还是需要放坦克当然是越多越好，防空塔也是必不可少要是来个隐形的僵尸到时你有苦也说不出，再加上维京，女妖用来对空（空中来一两个僵尸也是稀疏平常的事），或者用另外种方式——光炮码放三层，家中憋航母，升级3、3级也行，根据我的经验判断就算200个人口僵尸冲过来照样顶住，哦，用植物？植物就算了还能放在我的阳台上观赏。





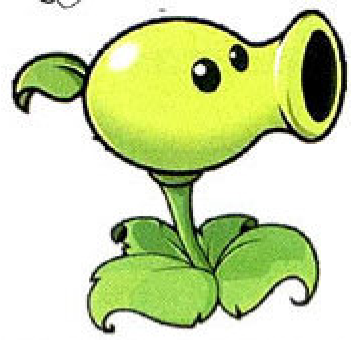
杰哥其实虫神混合体是僵尸来着，别人我不告诉他。

死亡概率值：75

评语：虽然我们都知道杰哥的微操很强大，打星际可以“农民灭狂徒”。不过许多问题不是像打游戏那样依靠键盘和鼠标可以轻松解决的，用羊教授的话来讲你就是一个游戏沉迷的孩子，不好好电你几下你就要挂了。所以认清现实吧，就算真的能够造兵抵挡僵尸，我们最多也就是那几个炮灰机枪兵，坐在后面点鼠标的。

所以说面对僵尸 还是要靠团队的力量

——没见过真僵尸的贪睡猫



僵尸……为什么会是僵尸呢……要知道某猫小时候胆子小，对于此类奇怪的东西全部都怀着相当不想看见的心情。有人曾经和我说过“不要怕，那是假的”。我想一定是因为他看见过真的僵尸，所以知道假的僵尸其实没什么威胁。不过这个就像是蟑螂再小它还是凶悍的道理一样，可怕的东西就是可怕。不过既然要消灭对方那就要先了解对方，估计已经变成僵尸的“孙子”已经很身体力行的告诉了我这个道理。那么我就必须要对什么是僵尸作出一番研究，所以我翻开了《这就是僵尸吗？》，从名字看起来很像僵尸生态结构介绍的漫画，不过看起来里面的平凡僵尸男主角无论如何看起来都和我个特性，平凡这点暂且不说、怕热这个我们也一样、没啥出息这点也没有不同。就在我越看越觉得自己说不定就是僵尸的时候发觉到了一个致命的不同，那就是里面的男主角僵尸有“后宫”，而我……显然没有，瞬间就在我绝望地想索性自己变成僵尸算了的时候，却看到离交稿时间已经越来越近了，所以某猫还是合上漫画开始假正经的写稿。

其实从外形来看僵尸是一种很科学的生物，和人完全相同的外形可以让我们很明确的了解僵尸的弱点究竟在什么地方，但是那个见过真僵尸的人告诉我那些弱点全部都无效，这毫无辩驳以至于让我对科学界也产生了不信任的想法。其实，不要老是从阶级对立面来想的话，僵尸出来走走无非也不过是为了觅食，不然谁不想在家里开着空调打游戏避暑啊。说到食物，会做饭的某猫自然就有办法了。我们不是有两倍睡猫身材的肥龙和三倍睡猫身材的装甲兔吗？只要吧他们交出去僵尸吃饱了那也就回家打游戏去了，果然团队了力量无比强大，看着肥龙和兔子远去的身影，某猫在这时深深的感受到了一股暖流。这好像和做饭没有什么关系的样子，好吧，我继续看漫画了……



如果僵尸有萌，某猫自己喂它们也无妨。

死亡概率值：100

评语：对于这样的败类是在没有什么好多评论的，首先不谈僵尸有没有能够喂饱的时候。单单这种看着八戒的眼神就让人知道这家伙绝对是一个团队杀手，要扔出去喂僵尸也是先扔这样的。当然作为一个亲密无间的编辑部是不会抛弃任何人的，看来只要能够让这小子看漫画姑且是不会有其他麻烦事情发生，等到了食物不够的时候……



好吧不管如何现在小编们对于僵尸以及僵尸来袭时的勾心斗角已经昭然若揭了，毕竟现在2012也不远了，什么事情都要开始准备起来了，毕竟那时候除了洪水谁知道还会有什么跑出来。如果你有什么大战僵尸的方法也请写信来编辑部，小编们将会有奖品奉上。

好吧，我最后想要说的是，对于《植物大战僵尸》中驱赶僵尸的那个方法有一个最大的疑惑就是，既然连僵尸都冲不进去，那么面对这些变态植物的我该如何回家呢？

游戏一招先

编：贪睡猫　美：哈秋

游戏秘籍全分享



指挥官：征服美洲 游戏船只性能资料

Commander: Conquest of the Americas

单桅快船 Sloop 单桅快船是一种较为经济的船只。它们航速很快，但是不能运输大量的货物。它们是运送贵重品的首选，如黄金、钻石等。单桅快船武装很少，所以要尽可能地去避免和敌方正面冲突。在紧急情况下，单桅快船一定要全速逃命。鉴于它们低廉的造价，常被用作初期的首选。

双桅纵帆船 Schooner 双桅纵帆船的快速机动性是贸易和探险的首选。它们搭载有足够的轻型火炮，足以对商船造成威胁，尤其当他们大量出动时。因此，受到海盗们的青睐，海盗常用这些船只组队劫掠那些没有护航舰保护的货船。

双桅横帆船 Brig 双桅横帆船的出色性能使它既可以作为战舰也可以当做货船。作为战舰，在战斗中它们易于操控，机动灵活。作为货船，双桅横帆船有着中等的货仓和相对较好的机动性。然而，驾驭它们需要大量的水手。

小型武装快船 Cutter 小型武装快船是最小型的战舰。它们的轻型火炮无法和大型战舰抗衡，也要尽量回避那些全副武装的运输舰。灵活机动是它们的优势。它们的速度和灵活性是相当出色的。小型武装快船是探索用船的首选，当它们聚集在一起时，可以与海盗常用的双桅纵帆船或阿拉伯三角帆船抗衡。

运输舰 Flute 运输舰，常被称作荷兰商船，是源自于荷兰的一种运输船。荷兰东印度公司曾广泛使用该类船只，其他国家后来也相继使用。这种船航行性能很好，尤其适于远洋航行。运输舰搭载着中型火炮，但毕竟不能与战舰匹敌，遭遇强敌，最好避而远之。

阿拉伯三角帆船 Xebec 阿拉伯三角帆船， 拥有优雅的外形，是一种各方面性能都比较均衡的船只，适用于多种场合。阿拉伯三角帆船要比巡防舰更加轻便小巧，但没有巡防舰火力强劲。它们在历史上一度成为海盗们的首选，活跃在地中海附近。它们机动灵活，易于操控，这些方面是那些机动缓慢的大型军舰无可比拟的。阿拉伯三角帆船也常用作商船。

武装商船 Carrack 武装商船是你所接触的第一种远洋战舰。在16世纪早期，它比一般的商用船只更为轻便快速，很容易辨认。

拉丁式帆船 Caravel 拉丁式帆船是你所接触到的第一种远洋商船，虽然它的货仓略显狭小，防御力略显不足，但是它低廉的价格和耐久力不失为你用来探索殖民地的首选

三桅大帆船Barque 三桅大帆船的远航能力极其突出，它是理想的远洋贸易船。搭载着中型火炮的它，足以单挑一艘海盗船。但如遭遇大战，还是给它们配上护航舰吧。

西班牙大帆船 Galleon 西班牙大帆船是全副武装的战舰，也能胜任大宗货物的运送。它们另一个响当当的名号便是“西班牙运宝船”西班牙大帆船在16世纪达到巅峰。在18世纪略显疲软，风头被东印度大商船和战列舰抢了过去。

东印度大商船 East Indiaman 东印度大商船是一种特质的船型，基于远洋印度途中的的经验而设计改良，以应对远洋航行中可能遭遇的艰险条件。东印度大商船是最大的商船，它们强有力的武装使其具有卓越的防御力。它们甚至被当做战舰使用，从某种意义上而言，东印度大商船是最接近战船的商船。

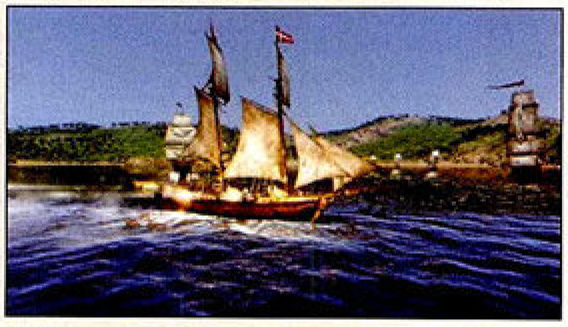
巡防舰 Frigate 巡防舰是一种大型战舰，可担任不同的战斗角色。既能单独挑战敌军，又能协助战列舰作战。它们具有优异的速度，常用来追击那些机动性较好的商船。正因为速度优良，巡防舰也常作为巡洋舰使用，独自或组队在海洋上警戒，清剿海盗或者袭击敌方港口。

战列舰 Ship-of-the-line 在所有的船只中，战列舰无疑是火力最强大的。搭载着90门火炮的战列舰，是战列舰中最具攻击力的，通常被称为第一或第二战列舰。在它的三层甲板上，最多能搭载100多门火炮和近千名水手。 因为它们体格巨大，所以缺乏灵活机动性。第一战列舰的三层甲板上铺满了火炮，令人望而生畏。战列舰最初设计是用来线列作战的。这就使得它们可以对敌军实施快速且强劲的轮番侧舷炮击。仅仅一次侧舷轰击就能重创一切事物。在它们的线列进攻中，几乎没有船能幸免。

柯克船 cog 柯克船能穿越最危险水域，其特点是短、宽、结构坚固，而且造价相对便宜。然而，到14世纪左右柯克船的尺度虽有增加，但这些船已达到搭接结构船的极限，如何继续改良是最大的问题。

白雪舰 Snow 白雪舰在很多个世纪里都是最大的双桅帆船。这种船只可以军商两用。在战斗中，白雪舰引起规格较大而更容易满足军用武装要求。白雪舰在英国广为使用，英国皇家海军常配备白雪舰去清剿海盗。









异形丛生

Alien Swarm

speed run成就的心得

1. 熟悉地图，一定要熟悉的不能再熟悉了，因为这是以下所有的前提。normal难度下每张图都会有2种刷怪模式，记住就行

2. 喷火枪，榴弹枪，冰冻手雷和IAF MINIGUN这种大范围的杀器很有帮助

3. 配备好自己的武器，比如说电焊枪，adrenaline等，确定每一样都能发挥充分的作用

4. 记住每个人的特殊技能加成，比如移动速度等等，这里可以节省出不少时间

5. 用adrenaline的时间来hack电脑，这样hack电脑的时间只被系统计算为慢动作的时间，大大缩短了

6. 优化地图路线，一定要安排好分工，考虑分批行动

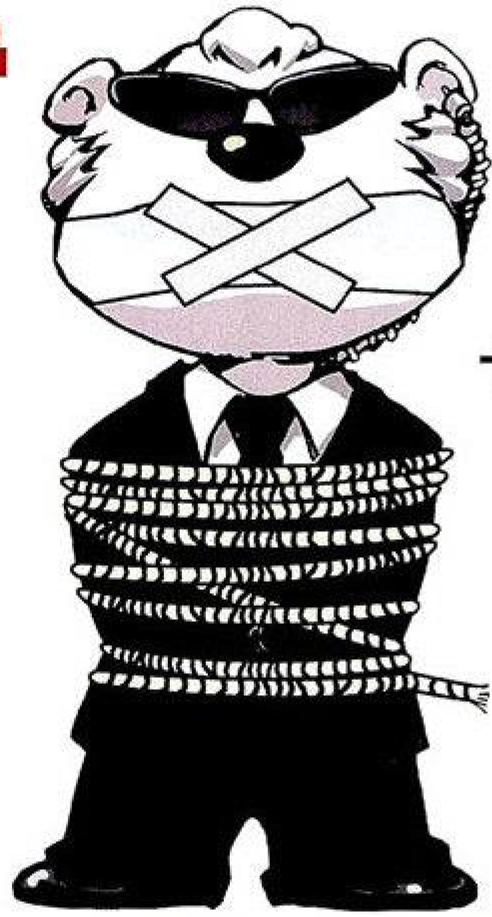
7. Assault jets在地图Rydberg Reactor里非常的有用，让工程师拿，可以节省至少5秒

8. 开枪的目的只是为了节省时间或者必要的保命，其他的时间，用来跑吧



PCGG **电攻精品**

电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN



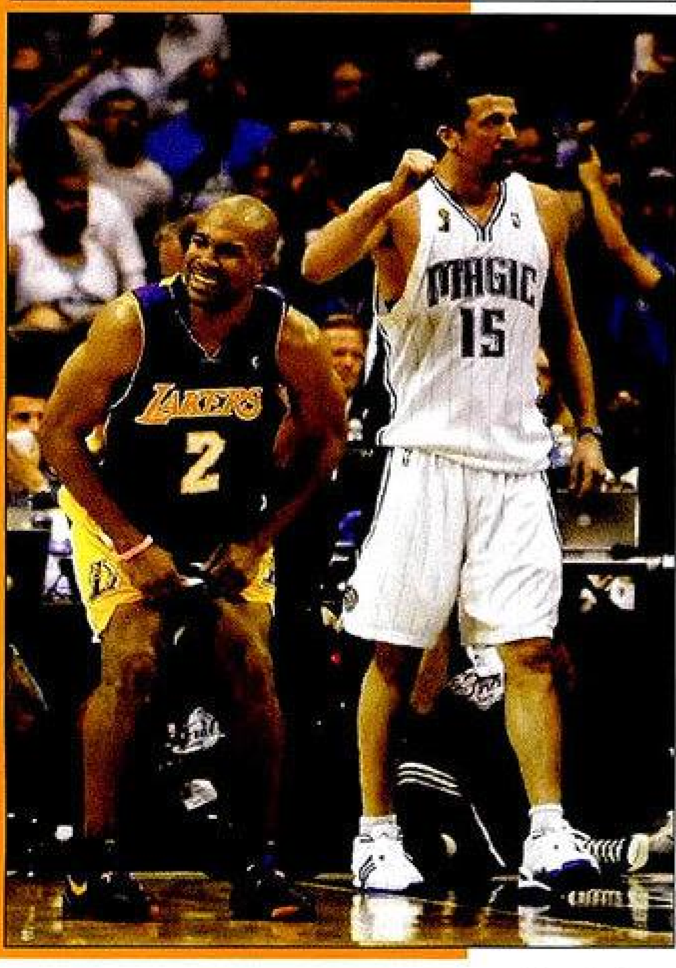
捆绑老板专用绳索
RMB 10

爱自由，不爱网游；
爱泡妞，不爱吹牛；
爱夜店，不爱莫泰268；
十年编辑部，一朝成传奇！
交警唤我熊瞎子，
同学称我毛利十一狼；
我不是哆啦A梦，
我是大笨熊！
我和你们一样，
我就是电攻男！

月度人物 每信必回

最急性子的来信

广西·胡斯彦



不行，一分钟也忍不住了

士可杀，不可忍.



我是一个急性子，做什么事情基本上都只要一分钟，吃饭一分钟，上厕所一分钟，做作业一道题目一分钟，从来不检查，写信一分钟包括这一封，喝饮料一分钟，打电话一分钟，基本上一天里面我能做掉好多事情，唯独看电攻，基本上每一行才用一分钟，可以说一天里面所有的事情加起来还没我看电攻的时间长。

sky

看得出来一分钟在你眼里不值得一提，稍纵即逝、昙花一现，但从某种程度上看，这一分钟可能就是一段人生的缩影。往前看，人生很长；往后看，人生又很短。时间的长短是个很深奥的概念，要用非常严谨的科学理论才能解释，要用异常智慧的佛学思想才能领悟，要用无比深厚的文学修养才能剖析，现在我就用严谨、儒雅和有修养的回答来解释你的问题。一分钟到底有多长？这要看你是蹲在厕所里面，还是等在厕所外面。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

被骗的来信

山西·王尹超

记得以前《我题你说》有关被骗的话题，不知道还能不能登，这次暑假爸妈带我出国玩，是去日本，买了一堆东西回来，衣服啊，玩具啊等等，但拿回家拆开一看，居然写着made in china，气死我了，居然跑那么远去买国产货。



sky

同学你也别动气，这从某种程度上说，我们的产品已经完全渗透到各个国家的每个角落，据可靠消息，现如今70%的美国小朋友都认为圣诞老人是我们派来的，因为早上醒来袜子里的礼物上总写的是made in china。你看我们已经控制了他们的新生代力量，称霸世界还会远吗？



最具间谍潜质的来信

浙江·陈琦炜

在7月中刊登了本人写的信，下面是对sky在回信中的问题给出的解释，本校不是所谓的贵族学校，而是一个普通高中，钱还是有点的。本人争取在校运动会时，将所有疑似探头的物体拍照，证明本人所言非虚，我还记录下了每一个探头的具体方位，包括男生寝室共15个。我们学校更可笑的就是校长，据他说我们学校的监控将并入公安监控系统，神啊，以后不是要生活在伟大的警察叔叔的实时监控之下？



sky

发现同学长大可以去中央情报局工作，有点《细胞分裂》的意思。关于探头我有点不明白，你说探头总共15个，那女生寝室有多少你是怎么知道的？你也潜入进去过？如果没装，那是不是不太符合男女平等的原则。如果装了，是不是可以告上法院。

最不尊重师长的来信

上海·王同学

个人觉得再也没有一所学校会像我们这所那么不近人情了，为了提高自己的升学率，强制性的霸占我们的暑假时间，做卷子，做习题，都不知道什么时候是个头，真搞不懂他们是不是小时候受过什么刺激，又或者被外星人抓走洗过脑子，现在来虐待我们。

sky：我觉得你有两个不对的地方，一是不尊重师长，二是泄露了学校机密。



PCGG 电攻精品



电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN

万年不脱的太阳眼镜
RMB 30

爱游戏，爱运动，
爱篮球，也爱足球，
讨厌乒乓球，超爱美女穿短裙。
我是主编，也是教主，
更是孩子王。
拜大叔教，文臣武德，
天下无敌。
我是英俊潇洒、风流倜傥，
人称一树梨花压海棠的阿汤叔！
我和你一样，
我就是电攻男！

最不知足常乐的来信

广东·吴欣

我是一个游戏疯狂爱好者，以前就dos能玩游戏的时候，一个《英雄无敌》可以晚上整整一年，现在家里有wii、PS3、XBOX360和极品电脑，却发现没什么游戏好玩，是我长大了，还是现在游戏做的实在太差呢？再也找不出一款游戏能够别说让我玩上一年，就算一天都难。好痛苦、好痛苦啊，我是不是得了厌游症，这可比厌食症还痛苦。

sky

放心吧孩子，这不怪你，因为是个人都这样，人没吃饱，只有一个烦恼；等吃饱了，就会有无数个烦恼，等到2012，世界上就只剩下一款游戏，你就会回到从前，回到那个青涩的年代，一遍又一遍的畅游在游戏的海洋里，哪怕那款游戏是个垃圾。

用词最精道的来信

湖北咸宁·徐明

某个下午，我百无聊赖地来到学校报刊亭，拿起那粗糙的《楚天都市报》时，突然，金光乍现，电攻奋不顾身地冲入我的眼帘，我被那么牛的封面给深深的吸引，毫不犹疑用中饭的10元买下来，然后将其抱回家中，锁上房门……

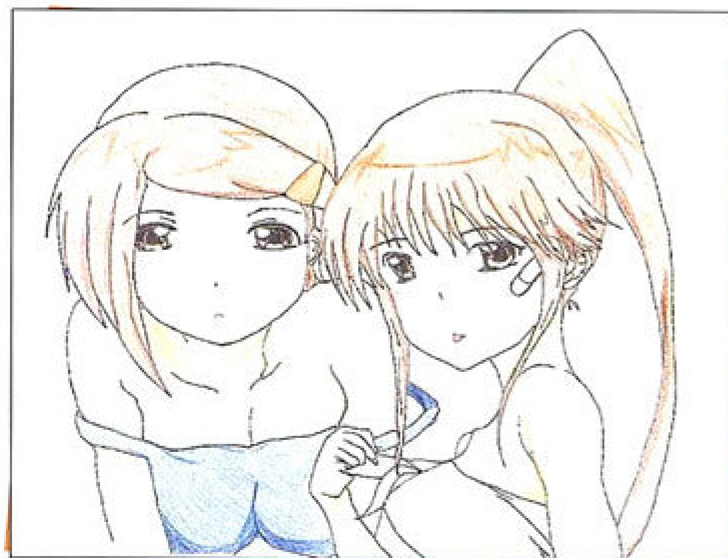
悄悄告诉你们，每月电攻来了的时候，我都会为那10元犹豫不决，于是我拿起电攻说：“随便打开一页，如果是偶数则不买，是奇数则买。”我的目光一直看着右半页的页码，最终发现我从没少买任何一期……

sky

要是各个都像你这样来决定买还是不买，我们很为难，要是碰到一个专看左半页的怎么办？有人说干脆全部印成奇数页码不就得了，那碰到那种“随便打开一页，如果是奇数就不买，偶数就买”怎么办？世事难料，人心难测，我们能做的只有双手合紧，天天祈求上苍，多赐些肯掏钱的读者吧。

画画达人

上海·萧



你们好！不知道你们是否还记得在7.30号的chinajoy上那个玩“舞型舞秀”章敲不到的读者，最后还是一位好心的小编帮助敲了一个，谢谢了。说说这次的展会吧，唉，总觉得付出些许辛苦也值得。虽然头顶烈日，排队人群望无边际，但chinajoy对于每个电玩迷来讲吸引力是巨大的，就算不是电玩迷也一定会被现场的气氛说带动，让你融入其中，不过厂商间的“贫富差距”还真的是蛮大的。

最后我还是要叫小编们当心身体，毕竟上海的三伏天好像刚开始的样子，防暑降温工作还是要做好的，祝你们杂志越办越好！

Ps：临摹作品一副，由于画资甚浅，还望多多包涵。以后寄信是一定会附上画作。

贪睡猫»

说起CJ小编们可是每年都泡在那里，可谓是大公司造声势，小公司想法子。其实你说的这个问题呢，也主要是因为国内的国产游戏千篇一律，实在找不出什么试玩的理由。而展会也是热闹大于游戏，与其说是在宣传游戏不如说是在宣传世界上还有自己的这家公司。不过“巫妖王”总算是开了，希望下一次的CJ上能有更多暴雪游戏爬过审批之墙。

最后某猫要说，你送过来的两位大姐姐画的相当不错，我们的美编杰哥也欣赏许久。某猫收藏了，期待你的下次作品。

最应当恭喜的来信»

某天，群里有位渐渐同学兴高采烈的来报喜，说自己考上了二本，终于迈入了大学学府，最重要的是，他一直坚持每期认真看我们的电脑游戏攻略。有图为证：

录取批次	第二批本科
录取科类	文史
录取计划性质	统招
录取院校	(0142)成都信息工程学院
录取专业	(03)财务管理
录取时间	2010-07-22

朱朱：祝贺渐渐同学考上二本，事实证明，信电攻者轻松入二本！

被打击的来信»

Kozato Enma：今天再一次被打击了，激活码，又是游戏的激活码（捏着拳头说:激活码激活不了一个游戏），为了玩个游戏要参加这个活动，写那个文章，或者挂某个论坛……到最后都不知道是要玩游戏还是玩抢码OL了...好吧，其实我就是来抱怨几句！

朱朱»

这位同学那是有年头、有历史的，只要有新出的网络游戏，他就必然去参加活动拿激活码，倘若没有拿到则会去淘宝买号，即便只有三天的游戏时间，即便要上百元的代价，他都义无反顾……这是怎样的一种变态精神啊……

最注重战术的来信»

吉林·贾晨

亲爱的编辑们，你们好！7月下的电攻来的好晚啊，学校书店的大叔都被我整天的骚扰搞的崩溃了。真的，这都有点像魔兽争霸、星际争霸里人族的打法，虽说我不太会玩即时策略游戏。唉，脑袋没有那么发达吧，没有什么战术的概念。马上就要放假了，虽然说是放假可是学校还是硬拉着我们补课，眼看假期都要被补课给占光了时间。想想7月份星际争霸2上市，我还是等待各大网站的破解吧，一个学生买不起啊。

装甲兔»

其实RTS游戏和FPS游戏一样，关键是要你多去玩，多去练，多去思考自己的错误，才能有所成就。但是你现在应该是高中了吧？现在还是读书才是关键呀，游戏要适度，学校之所以留你们补课也是为了你们的功课着想呀。

星际问答

国防科技技术大学·读者

另外，不知小编们怎么看人族的幽灵？这个太变态了！对神族时这个幽灵就相当于一个秒伤一百的心灵风暴！

杰哥：人族的幽灵特务兵种确实是非常厉害但是也不能说没有克制的方法，神族也有光明执政官的反馈技能（前提要在对方没有隐形下）利用它可以秒杀拥有同样血量的魔法值的幽灵特务，再者可以利用棱镜装载的技能保护光明执政官。

PCGG 电攻精品



电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN

女士专用健身哑铃
RMB 40

爱国家，爱游戏，
爱幻想，爱自由，
爱女人，
不爱鱼翅燕窝，
爱吃10块钱的排档，
不爱歌功颂德溜须拍马，
只爱我行我素天马行空，
我不是愤青，我也不是傻逼，
我是肥龙，
我和你一样，
我就是电攻男！

PCGG 电攻精品

电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN



爱游戏、爱动漫、
爱熬夜、爱上班睡大觉、
爱正版、也爱5块的光碟，
我不是游戏卫道士、
不是绝顶高手，
我是贪睡猫，
我只是爱游戏。
我和你一样，
我是电攻男！

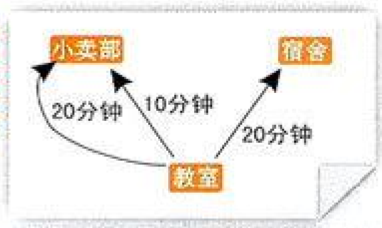
可外穿小花点直筒内裤
RMB 50

电攻侦探社

北极技工学院杀人事件

今天下午发生了一起震惊全艾泽拉斯的杀人案件，男生寝室的一个学生阿尔萨斯死在学校围墙附近的一条偏僻的路上。

地理环境



围墙：太高，不是人能爬过来的，排除外来人作案

偏僻的路：学校除了大陆，还有一条偏僻的路，路的痕迹都被杂草挡住了，而且通过它走到校门口，不知道要兜几个圈，所以没多少人走。

从宿舍到教室，最快需要20分钟，而从教室到校门口的网吧或者商店走大路最快也需要10分钟，走偏僻的路的话则需要20分钟左右。这样一来，武小伟回宿舍来回一趟就需要40分钟，也就是说他的死亡时间是4点40至5点左右。

法医报告

死者是下午5点左右被发现的

死者的脖子上缠着一条1米左右的普通绳索

死者的心脏中了致命一刀，凶器就扔在尸体旁边。

经过初步调查，凶手是先用绳子将死者勒晕，再对着地上的死者一刀插入心脏毙命。

死者：阿尔萨斯

现任巫妖王，在北极技工学校势力很大，也很有钱，仇家也很多。

经过法医检查，死者死亡的时间应该是下午4点至5点，死者下午上课一直上到4点钟才离开教室，这一点他的同学们可以作证。

不过阿尔萨斯4点下课后，曾经回过一趟宿舍，因为在死者身上搜到了他的水壶，而他的舍友们都清楚地记得他去上课的时候没把水壶带在身上，而是放在了自己的柜子上。

嫌疑犯

萨尔：阿尔萨斯的室友，据说他借了给阿尔萨斯5万金币去G团拖到国服开了还没还，为此他们两个人吵了好多次，有一次阿尔萨斯一怒之下曾在艾泽拉斯广播中宣布一分钱都不会还给萨尔。

不在场证据：下午去教室上课一直到4点，老师和同学可以作证，下课后，又在教室自学了一会儿，当时也在自习的同学可以给我作证，大约半个小时后到，回到宿舍后发现就伯瓦尔一个人在玩电脑，以后都和同学们在一起。

伯瓦尔：阿尔萨斯的室友，自己的女朋友在半个月前被更有钱的阿尔萨斯给抢走了，两人曾经大打了一架，结果伯瓦尔打不过，但扬言总有一天要杀了阿尔萨斯，取代他巫妖王的位置。

不在场证据：下午4点下课之后就回来了，一直在宿舍里玩电脑，直到萨尔回来。因为有点小感冒，此间每隔几分钟就去宿管大爷那儿要开水，大爷可以给我作证。

小弗丁：阿尔萨斯的世仇，住在阿尔萨斯寝室旁边，小弗丁一家子都和阿尔萨斯有仇，矛盾极深。

不在场证据：上完课直到4点，后来走大路去了学校外边的商店买东西，碰到几个朋友，直到5点才出发去打球。

证据

锁：学校所有寝室的锁都是链条锁，锁的时候不用钥匙，统一配的，大小形状基本都一样

水壶：阿尔萨斯平时并没有带水壶的习惯

本期问题：

凶手是谁？他的不在场证明如何破解？

上期答案 凶手就是汉森

王大爷的证词表明刀锋女王是一个人回家的，家里下毒的可能被排除。而阿饼说今天只有她一个人来买饼，难道自己给自己下毒？可母亲又排除了自杀的可能。综上所述，答案就是刀锋女王从来没有买过饼，一直以来都是另外一个人在帮刀锋女王买饼，关键就在于阿饼是个瞎子，他只能确定声音，就认为是刀锋女王，三个人中，有谁会为刀锋女王买饼呢？红玉？一直有矛盾不可能。雷诺？是个男的，阿饼男女声总会分？那只有汉森，整整买了两个月的饼来设这个局。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑部故事

一间平平常常的屋，几位忙忙碌碌的人；
一本热热闹闹的书，几颗实实在在的心

☆ 顾客就是上帝 ☆

一天sky和夜猫去吃饭，经过一家饭店，门口写着“顾客就是上帝”，于是我们两个就进去体验下做上帝的感觉，可刚进去屁股还没坐暖就受到了一系列“非人”的待遇，什么半天没人来招呼我们，催我们点菜快点，嫌我们点的菜太便宜，语气极其恶劣，夜猫是个急性子，差点没和他们打起来，沉稳的sky硬是把他拉了出来。

“干嘛不让我和他们理论？”夜猫火气还是没消。

“算了，算了，有什么好吵的。”

“他们这明摆着不是欺骗消费者，欺骗顾客嘛。”

“他们哪里欺骗你了？”

“没看到那么大的字写着顾客就是上帝嘛，这种服务态度是对待上帝的态度吗？”

“是，没错，他们是这么写的，但问题在于他们根本不信上帝，没看到他们角落里供的是关二哥吗？”

☆ 我很为难 ☆

《魔兽世界》里咖啡问肥羊借了10万金币，过了一个月也没还，肥羊有些着急，但一向脸皮薄的他总是不好意思开口，于是就找到sky，私下里和他说：“如果你能把咖啡欠我的钱要回一半，我就给你1万金币。”sky答应了。没过多久sky拿着5万金币过来给肥羊，肥羊开心的跟朵花似的，马上就分给sky1万金币，口里还说：“还是你厉害，那么一会功夫就帮我搞定了。”sky很尴尬的说：“你这事也真难为我了，本来咖啡想把钱全部还给你的，被我硬给退了一半回去。”

我题你说

本期话题

开学了吧，傻瓜了吧？

幸福的时光总是那么短暂，刚转个身已经开学了，我相信99%的人都不习惯这种天堂到地狱的转变，还有1%将来立志要做机关领导的，当然不能相提并论，我们都是一般人。关于开学你有什么痛苦、搞笑、诡异或者兴奋的事情来和大家分享吗？请踊跃参与我们的每期我题你说。

参与方式



回函卡

如果你想要表达的内容不是特别长，请直接填写在回函卡上吧。



来信

如果你有许多话语相对我们说，请用来信的方式与我们联系。（地址见回函）

收听sky腾讯微博

最便捷的参与方式。
打开你的腾讯微博，搜索“电攻死盖”。

电攻死盖 搜索

玩交群：36013921

PCGG 电攻精品

电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN



西部牛仔套装&嚼不烂草叶
RMB 100

爱乱写，爱乱画，
爱懒惰，也爱忙碌，
爱世间万物，最爱是游戏，
我经常被代表，
但从不代表别人，
特例独行，标新立异，
却默默无闻。
我是咖啡，
一个P民，
千千万万游戏玩家中的一个！
我和你不一样，
虽然我也是电攻男！

魔兽世界杯具足球大赛（三）

田品吕口



魔兽世界杯具足球大赛（四）

田品吕口



PCGG 电攻精品

电脑游戏攻略编辑部
WWW.PCGG.COM.CN



爱微博，也爱推特；
爱QQ，也爱MSN；
爱百度，也爱Google；
爱桌游，也爱电子竞技。
我不是××哥，
也不是○○帝！
我很三俗，也很高雅。
我是装甲兔，
我不能代表三亿网民。
我和你一样，
我是电攻男！

坦克形态座便器
RMB 150



魔兽世界杯具足球大赛（五）

田品吕口



魔兽世界杯具足球大赛（六）

田品吕口



2010第二届中国优秀游戏制作人评选暨颁奖典礼



www.chinagda.com.cn

专业组

评委会游戏制作团队大奖　最佳游戏客户端表现奖　最佳游戏原画美术设计奖
最佳游戏2D美术设计奖　最佳游戏3D美术设计奖　最佳游戏音乐制作奖
最佳游戏动画设计奖　最佳游戏数值平衡设计奖　最佳游戏技术创新奖
FLASH游戏最具创意奖　手机游戏最具创意奖

非专业组

最佳游戏2D美术新秀奖　最佳游戏3D美术新秀奖　最佳游戏创意奖



主办单位　ChinaJoy 组委会　中国国际版权博览会组委会

合作单位　多玩游戏 duowan.com　leewiART www.leewiart.com　17JOY.com 一起手游　Flash8

组委会联系方式：电话：010-51659355　传真：010-87732633　Email:howell@howellexpo.com

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信